

# ВЫПУСК 11



**КОМПЬЮТЕРНЫЕ  
ИГРЫ**

**IBM**



# **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ**

## **Выпуск 11**

**"БИБЛИОН"**

Москва 1996 год

# ДАМЫ И ГОСПОДА !

Фирма "Библион" предлагает:

- описание игровых программ для IBM и совместимых с ними компьютеров (двенадцать выпусков);
- справочник по ремонту импортных и отечественных кнопочных телефонов.
- описание игр для видеоприставок (DENDY, GAME BOY, SEGA, SEGA CD, SUPER NINTENDO) выпуск 1.

Готовятся очередные выпуски компьютерных игр IBM, игр для видеоприставок, а также другая литература по аппаратному и программному обеспечению.

Эти книги Вы можете получить наложенным платежом, отправив заказ по адресу: 125319 г. Москва а/я 46.

Фирма приобретет описания игровых программ для IBM.

Фирма производит обмен оптовыми партиями книг.

Наши книги можно приобрести в следующих магазинах:

## г. Москва

- |                            |                         |
|----------------------------|-------------------------|
| "Московский Дом Книги"     | - ул. Новый Арбат 8     |
| "Библио-Глобус"            | - ул. Мясницкая 6       |
| "Дом технической книги"    | - Ленинский проспект 40 |
| "Дом книги в Сокольниках"  | - ул. Русаковская 27    |
| "Молодая гвардия"          | - ул. Б. Полянка 28     |
| "Дом педагогической книги" | - ул. Пушкинская 7/5    |
| "Компьютерный супермаркет" | - ул. Нижегородская 29  |

## г. Санкт-Петербург

- |                              |                       |
|------------------------------|-----------------------|
| "С.-Петербургский Дом Книги" | - Невский проспект 28 |
| "Техническая книга"          | - ул. Пушкинская 2    |

Телефон для оптовых заказов:

(095) 190-97-68

(095) 475-49-17

© Составление "БИБЛИОН"

© Оформление "БИБЛИОН"

ISBN 5-88952-008-3



# THE 11TH HOUR: THE SEQUEL TO THE 7TH GUEST

Фирма - TRILOBYTE INC., VIRGIN INTERACTIVE. Год выпуска - 1995.

Оперативная память - минимум 8 мегабайт.

Видеосистема - монитор SVGA.

Управление - мышка.

Дисковод CD-ROM - четыре CD.

И вот перед Вами продолжение хитовой игры прошлого "7 GUEST", которое вышло уже на четырех дисках. В этой игре намного улучшена графика и появилось большое количество видеофильмов. Прошло много времени после окончания "7 GUEST". В городе, где находится замок, исчезла ROBIN и Вы пошли на поиски ее. Вам помогают три девушки, а в конце Вы должны выбрать, с какой останетесь. По ходу игры нужно решить в каждой из девятнадцати комнат головоломку или сыграть в логическую игру с самим STAUF, а также находить предметы по всему замку, чтобы продвинуться в своем расследовании. Их необходимо найти в строго определенной последовательности - в соответствии с вопросами, данными в GAME BOOK. Найдя предмет, можно на компьютере GAME BOOK посмотреть фильм, который поможет Вам в дальнейшем. Мы думаем, что эта игра понравится своей оригинальностью и сложностью выполнения поставленных задач.

После старта игры, когда появятся четыре черепа, наведите курсор на левый глаз в черепе справа, где римская цифра 10, после Вам будет предложено следующее меню:

**THE 11TH HOUR DISK N** - старт игры, где N - номер диска; после сохранения игры нужно загрузить сохраненную игру, выбрать **LOAD** или начать новую игру - нажмите на **ENTER**.

**THE MAKING OF THE 11TH HOUR** - посмотреть небольшие видеофильмы о создании игры и ее предыстории. Вы можете выбрать один из восьми сюжетов. Выйти из этого меню - нажать курсор на одном из верхних углов.

**CLANDESTINE TRAILER** - небольшой мультфильм о приключениях семьи в замке с привидениями.

**CHANGE SETUP** - изменение конфигурации игры:

1. **COLOR DEPTH 8 (16, 24) BITS PER PIXEL** - в основном компьютеры работают с цветной установкой 16 бит, но в некоторых случаях для увеличения скорости можно установить и 8 бит. Для работы с 24 битами необходимо 2 MB видеопамати и 16 MB памяти.

2. **FULL (QUARTER) SCREEN VIDEO** - установка просмотра видеофильмов в игре. При **FULL SCREEN VIDEO** - просмотр фильмов с частотой 30 кадров в секунду. Если компьютер медленный, лучше установить **QUARTER SCREEN VIDEO**,

3. **INTERLACED VIDEO YES/NO** - просмотр полностью видеофильма на одном диске или выбрать просмотр частей самим.

4. **REQUIRE RETURN TO DISK SWAP NO/YES** - помощь при смене дисков. Если **ДА** - самим определять вставленный диск.

5. **SOUND IS PLAYED IN STEREO (MONO)** - изменение звука (стерео- или моно-).

6. **HARDWARE PAGE FLIPPING ON/OFF** - изменение показа мультипликации в некоторых машинах с небольшим объемом видеопамати.

7. **ANIMATIONS DISPLAYED NORMALLY (IN SPOOKY MODE)** - в **SPOOKY MODE** изменяется цвет курсора и черепа при загадках - это привилегированная установка и ее можно использовать как развлечение.

8. **RETURN TO WELCOME** - возвратиться в предыдущее меню.

**READ ME** - небольшая подсказка по настройке игры

**EXIT THIS REALITY** - выход из игры в ДОС.

## НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ ПО УПРАВЛЕНИЮ ИГРОЙ.

Управление осуществляется, как и в "7 GUEST", с помощью "мыши" - курсором, выполненным в виде руки; двигаясь по экрану, он изменяет свою форму:

- палец показывает вперед - значит, можно следовать в этом направлении или войти в комнату;

- отрицательный жест - сюда пройти невозможно;

- кисть - предмет можно использовать, это необходимо при поиске ответов на загадки, когда нужно дотронуться до определенного предмета;

- глаз - ближе рассмотреть предмет. При решении задач с помощью этого курсора совершаются действия над предметами (переместить, изменить форму, нажать, поставить предмет). Когда при перемещении есть несколько вариантов, то курсор будет пульсировать; Вы должны выбрать место, куда хотите поставить предмет, и нажать на него;

- череп появляется, когда необходимо решить задачу в комнате. В каждом помещении дома одна загадка. Если Вы захотите начать решать задачу, переведите курсор вниз и нажмите клавишу.

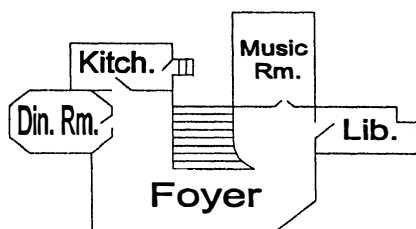
Переведя курсор вверх, Вы войдете в GAME BOOK. С его помощью Вы можете:

- нажав на клавишу POWER, выйти в предыдущее меню;
- при решении задачи получить подсказку, нажав на клавишу HELP справа вверх. На экране появится текст с подсказкой; когда все подсказки будут исчерпаны, Вам будет предложено ответить на вопрос: "Вы хотите чтобы задача была решена или нет". Y- задача будет решена, N - Вы продолжите решение сами. При игре с STAUF компьютер будет делать ходы последовательно за Вас, если нажмете на Y. После решения задачи Вы можете в каждой комнате рассмотреть много предметов: наведите на них курсор, пока не появится "Глаз", и, нажав клавишу, поближе рассмотрите его.

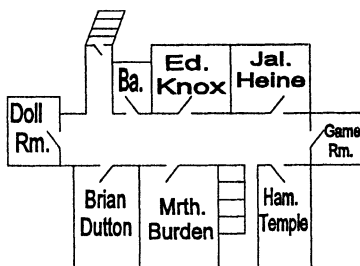
На экране во время игры будут показаны вопросы, на которые необходимо найти ответ, они будут отмечены двойными стрелками "влево-вправо". Вы можете просмотреть следующие вопросы для облегчения поиска.

Когда курсор обрaмлен в мигающий круг и подается звуковой сигнал, необходимо посмотреть в GAME BOOK, чтобы прочитать очередной вопрос. Если этого не сделать, то невозможно будет взять предмет, чтобы ответить на вопрос.

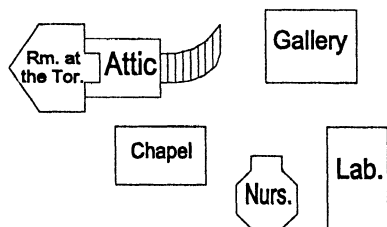
Вы также можете посмотреть карту дома, нажав на клавишу MAP. С помощью стрелок можно передвигаться по трем этажам здания. Комнаты, которые открыты в данный момент для выполнения задач, заштрихованы, остальные закрыты. Когда Вы правильно решите задание, то эта комната окрасится в синий цвет.



**1 этаж.**



**2 этаж.**



**3 этаж.**

С помощью кнопки SAVE можно сохранить игру в одном из разделов, обозначенных цифрами от 1 до 9. Выбрав раздел, с помощью клавиш с буквами наберите имя и нажмите ENTER. Чтобы восстановить ранее сохраненную игру, нажмите клавишу LOAD, выберите необходимый раздел и нажмите ENTER. Чтобы вернуться в игру, нажмите на клавишу CLOSE.

При решении очередного вопроса могут появляться небольшие кусочки видеофильма; чтобы просмотреть, нажмите на стрелку вправо, выход из фильма - правая клавиша "мыши".

Если у Вас несколько кусочков фильма, то выбрать, какой смотреть, можно двойными стрелками "влево-вправо". На каждом диске после правильного выполнения всех задач и нахождения предметов Вы сможете посмотреть фильм о ходе расследования.

При перемещении по дому для ускорения нажмите на правую клавишу "мыши". На первом этаже можно подняться по лестнице, находясь слева или справа, нужно только найти небольшие промежутки вверх. Можно также быстро развернуться на 180 градусов, навести курсор вниз экрана и нажать клавишу.

### ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ.

Итак, Вы в доме и начинаете расследование. Мы покажем только последовательность нахождения предметов по задаваемым вопросам и решение задач в комнатах. Обозначение "VIDEO" говорит о том, что потом можно просмотреть видеофильм.

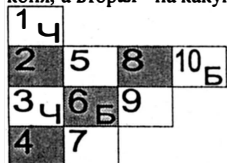
Вы вошли в дом, идите в библиотеку (LIB). В GAME BOOK Вы прочтете первый вопрос: "WINTER COAT WORN FOR A MIXER." Повернитесь направо, на камине справа вверх стоит бутылочка с тонизирующей жидкостью "TONIC WATER." - возьмите ее и Вы увидите первую часть фильма (VIDEO). На книжных полках справа обратите внимание на книги между черепами. Вы должны решить первую задачу: поменять книги так, чтобы в ряд стояли четыре книги одного цвета: слева - зеленые и справа - красные в соответствии с надписями внизу. Книги можно брать только парами, курсор ставить между теми книгами, какие хотели бы взять. В таблицах показана последовательность перемещений

1. Взять книги, стоящие на втором и третьем месте  
 1 - К 2 - 3 3 - К 4 - 3 5 - К 6 - 3 7 - К 8 - 3 9 10
2. Взять книги, стоящие на пятом и шестом месте  
 1 - К 2 3 4 - 3 5 - К 6 - 3 7 - К 8 - 3 9 - 3 10 - К
3. Взять книги, стоящие на восьмом и девятом месте  
 1 - К 2 - К 3 - 3 4 - 3 5 6 7 - К 8 - 3 9 - 3 10 - К
5. Взять книги, стоящие на первом и втором месте  
 1 - К 2 - К 3 - 3 4 - 3 5 - 3 6 - 3 7 - К 8 9 10 - К
5. Конечный результат  
 1 2 3 - 3 4 - 3 5 - 3 6 - 3 7 - К 8 - К 9 - К 10 - К

Выйдите из библиотеки и, поднявшись на второй этаж, войдите в комнату Брауна (BRIAN DUTTON). В книге следующий вопрос: "ROLLING ROCK, BOTTLE CAP". Справа снизу на полу бутылка шампанского в ведерке, нажмите на пробку - это и есть ответ на вопрос. Теперь откроется вход в картинную галерею (GALLERY). Повернитесь влево, на тумбочке стоит кассовый аппарат. На нем 16 кнопок, на которых написаны цифры, а сверху - цифра 162. Вам необходимо, нажимая на клавиши, разделить ь число пополам, т.е. по 81 центу. Но нажимать на клавиши нужно так, чтобы получились в обеих половинах симметричные фигуры - это и есть вторая задача. Внизу показан один из вариантов решения. Затемненными цветом показаны клавиши, на которые Вы должны нажать.



Посмотрев в GAME BOOK, Вы увидите новый вопрос: "ARTSY, EXCITED LECHER." Выйдите из комнаты и спуститесь на первый этаж, слева от лестницы на столе Вас ожидает еще одна головоломка - необходимо поменять белых и черных шахматных коней, которые расположены на куске доски и перемещаются, как в обычных шахматах.. Последняя подсказка говорит, что это можно выполнить за 40 ходов. На рисунке внизу показана эта доска и цифрами обозначены все клеточки (Ч - черный конь, Б - белый конь). Первая цифра обозначает, с какой клеточки необходимо взять коня, а вторая - на какую поставить.



1-8; 8-7; 7-2; 2-9; 6-1; 1-8; 8-7; 7-2; 10-6; 6-1; 1-8; 8-7; 3-8; 8-1; 1-6; 6-10; 7-8; 8-1; 1-6; 2-7; 7-8; 8-1; 9-2; 2-7; 7-8; 8-3; 1-8; 8-7; 7-2; 6-1; 1-8; 8-7; 3-8; 8-1; 1-6; 7-8; 8-3; 2-7; 7-8; 8-1.

Решив эту задачу, посмотрите на часы - на циферблате 11 часов. Теперь посмотрите на основание часов (будет призывающий курсор), нажмите на него - Вы попадете через секретный проход в картинную галерею (GALLERY). В компьютере найдите следующий вопрос (STAUF скажет "OHН BAD MOVE"). У картины с борющимся мужчиной с женщиной (над статуей, упавшей на пол) нажмите курсор - Вы нашли ответ на вопрос и увидите следующий короткий фильм (VIDEO). После этого Вас ждет очередной вопрос: "A HEART ATTACK COULD PUT YOU IN THE GROUND." Для ответа на него спуститесь на первый этаж - это можно сделать, пройдя сквозь одну из картин (будет призывающий курсор)- и войдите в библиотеку (LIB.), посмотрите на глобус и возьмите его (он закрутится) (VIDEO).

Посмотрите в GAME BOOK, там будет еще задача: "BATTLEGROUNDS." Для ее решения необходимо попасть в лабораторию (LAB). За глобусом справа на стене скульптура без рук, нажмите на нее и Вы окажетесь в лаборатории. Но есть еще один путь: поднимитесь на второй этаж, войдите в комнату (BRAIN DUTTON), а потом в дверь - Вы окажетесь в часовне (CHAPEL). Повернитесь налево и войдите в дверь, ведущую в лабораторию (LAB). У Вас за спиной на столе есть шкапулка, в ней спрятана еще одна задача - это первая логическая игра с хозяином замка STAUF: необходимо провести мышку в норку, которая расположена справа. В левой норке стоит мышеловка с сыром, и если она туда попадет, то погибнет. Слева внизу Вы видите фигуру треугольной формы, эту фигуру Вы можете подставить вниз, вверх, влево или вправо. Когда Вы это сделаете, все фигуры в этом ряду передвинутся. Например, если Вы поставили фигуру в вертикальный ряд вниз, то все фигуры передвинутся вверх. После этого Вы должны переместить мышку поближе к норке. Теперь ход делает Ваш противник и также перемещает мышку. Вы должны соединить фигуры, чтобы была дорога к домику. Мы думаем, у Вас все получится.

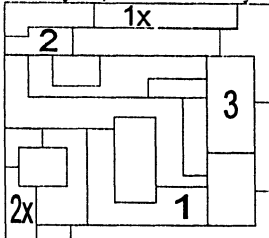
Когда Вы это сделаете, обратите внимание на три предмета, которые стоят справа, и нажмите на пробку зеленой бутылочки. Так легким движением руки Вы ответили на поставленный ранее вопрос (VIDEO).

Посмотрите в GAMEBOOK и увидите новое задание: "BARS DETER CUCKOO BIRD." Пройдя через дверь слева в часовню, попадете на второй этаж в комнату BRAIN DUTTON. Спуститесь на первый этаж (FOYER), подойдите к двери на кухню (KITCH) и взгляните на картину слева на стене. Притроньтесь к птице, которая изображена справа внизу, - это ответ на поставленный вопрос (VIDEO).

После просмотра Вас опять призовет компьютер GAMEBOOK и одарит новой задачей - "MODERN ART FLOURISHES UNDER THE SUN.". Через основание часов пройдите в порт-

ретную галерею (GALLERY), найдите портрет девочки, а под ней еще одна, написанная в стиле модерн, - это еще одна логическая игра с хозяином замка. На рисунке внизу показано схематическое изображение этой картины.

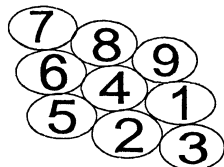
Когда Вы нажмете на любой квадрат, будут закрашиваться все соседние квадратики, с которым он соприкасается. После этого нажимает на квадрат Ваш противник и также закрашивает смежные с ним. Эта задача имеет множество решений. Мы покажем одно из них. Цифрами 1, 2 и 3 показана последовательность нажатия Вами на квадратики. Вы победите в том случае, если STAUF будет нажимать на квадратики, отмеченные цифрами 1х, 2х.



После успешного решения увидите видеофильм, в котором собраны воедино все кусочки, которые Вы просмотрели в игре, а также услышите бой часов, которые извещают, что наступил седьмой час и до одиннадцати осталось не так уж много. На первом диске Вы решили все задачи, и, если захотите войти в комнату, которая открылась для посещения, Вас попросят поставить второй диск PLEASE INSERT DICK N (где N - номер диска). В дальнейшем мы не будем указывать, когда необходимо поменять диск.

Посмотрите следующий вопрос: "SKEDADDLED." Для ответа на него пройдите в библиотеку (LIB.) Повернитесь вправо и посмотрите на стол справа от камина. На столе побойте открыть один из ящиков, а потом они начнут открываться сами (VIDEO). Этим Вы ответили на вопрос, но не расслабляйтесь - Вас ждет следующий: "PART OF THE BODY EXAMINED IN THE DOCTOR'S OFFICE". Через часы в коридоре проследуйте в картинную галерею. Теперь Вас должна заинтересовать упавшая с постаментов статуя. Попробуйте поднять ее и Вы увидите видеофильм (VIDEO), а на компьютере следующий вопрос: "LIBATION FOR AN AFFECTIONATE PUPPY CALLED SOUNDER"

Ответ находится в комнате BRAIN DUTTON. Войдя туда, повернитесь направо и еще раз посмотрите на уже знакомую упавшую бутылку шампанского. Возьмите ее и так Вы ответите на вопрос (VIDEO). Приступайте к поискам ответа на следующий вопрос: "ANIMAL SULLIED STREET." Прочитав дополнительные подсказки, Вы узнали, что необходимо найти "IRISH SETTER."

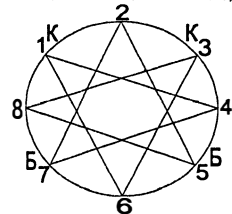


Для этого выходите из комнаты и следуйте в комнату игр (GAME RM.). Но, чтобы найти ответ на вопрос, сначала необходимо решить еще одну головоломку - Вам необходимо открывать бильярдные шары, лежащие на столе, в строго определенной последовательности, как показано на рисунке (1-2-3-4-5-6-7-8-9).

Как только Вы разберетесь с шарами, развернитесь и посмотрите на картину слева, на которой изображены собаки. Дотроньтесь до той, которая справа, и Вы увидите фильм (VIDEO).

На компьютере GAME BOOK Вы можете прочитать следующий вопрос "JFCR VX QCTF..." и при дальнейшем просмотре "XMA'R TRANSLATES TO YOU'D". Выйдите и, спустившись на первый этаж, подойдите к часам и, посмотрев на них, притроньтесь к циферблату (не смотрите на стрелки). Вы увидите, как закачаются часы и небольшой фильм о том, кого встретил Ваш герой в замке (VIDEO). Просмотрев его, Вы можете узнать следующий вопрос "ZV GOTDY OD MPY...", "IT'S ANOTHER BUNCH O'GIBBERISH." - это письмо, в котором переставлены буквы. При чтении дальнейших подсказок можно сделать вывод, что Вам необходима бритва. А где ее можно найти? Только в ванной. Поднимитесь на второй этаж и войдите в нее (BA.).

Но сначала необходимо решить еще одну заморочку: повернитесь вправо и посмотрите на слив в полу справа впереди - он совсем заплетен паутиной. На рисунке мы приводим схематическое изображение решения, где цифрами обозначены углы фигуры, буквой К - где в начальный момент находятся коричневые пауки, а буквой Б - белые пауки.



Вам необходимо поменять белых и коричневых пауков. Двигаться можно по одной линии только один раз. В последней подсказке сказано, что все сделать можно за семь ходов. Один ход - это когда Вы взяли одного паука и передвигаете его по одной или нескольким линиям. Ниже мы покажем вариант решения, где цифрами обозначены точки на рисунке (первая - откуда взята паука - и последующие - куда его переставить).

1) 1-6; 2) 7-4-1; 3) 5-2-7-4; 3) 3-8-5-2-7; 5) 6-3-8-5; 6) 1-6-3; 7) 4-1.

Развязавшись с насекомыми, посмотрите на бритву, лежащую на ванне, - это и есть ответ (VIDEO). И тут же следует следующее задание "FRUIT LOOP ON STOVE.". Для решения пройдите в столовую (DIN. RM.) и, повернувшись влево, посмотрите на картину с фруктами. Дотроньтесь до апельсина, расположенного слева внизу, и увидите, что произойдет.

Идем дальше. Для решения следующего вопроса: "DREAMS ABOUND OF ARMING THE REBELS. WHAT OF NOCTURNAL HORSES' SCHEDULES?-" необходимо обойти в

комнату (ED. KNOX). Развернитесь и посмотрите на зеркало на стене - это и есть следующая головоломка. Но перед тем, как ее решать, хорошо запомните рисунок, который на нем, состоящий из светлых и темных пятен. Вы должны, передвигая квадраты, собрать рисунок, который был на зеркале. Одного квадрата из десяти нет, с помощью этого пустого места Вы передвигаете все остальные. Игра очень напоминает "пятнашки", в которые, наверное, многие играли. Мы думаем, что проблем с решением не будет, главное - хорошо запомнить картинку. Когда Вы это сделаете, найдите картину, висящую над камином, и прикоснитесь к ней - этим Вы ответили на поставленный вопрос (VIDEO).

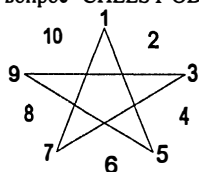
Следующий вопрос будет звучать так: "A DISTANT, ANCIENT CASTLE KEEP, THIS FAMOUS PRINCE A PLACE TO SLEEP, TO SLEEP, PERCHANCE TO DREAM, OF AN UPSET TEAGARDEN INDOCHINE." Для ответа необходимо пройти в библиотеку (LIB.) и, повернувшись вправо, посмотреть на картину, висящую слева, на которой изображена собака. И, дотронувшись до нее, Вы увидите следующий небольшой фильм о событиях в замке (VIDEO). После Вы сможете узнать следующий вопрос: "A MAN-HORSE ON THE FLY SOUNDS LIKE A WOUNDED BULL'S EYE."

Пройдите в часовню (CHAPEL) через комнату (BRIAN DUTTON) и повернитесь к двери в лабораторию. Слева на подставке увидите треугольник - эта еще одна логическая игра с хозяином замка STAUF. Вам необходимо поставить свои красные фигурки так, чтобы они касались всех трех сторон треугольника. Ваш противник будет Вам мешать, блокируя Ваши ходы, и сам стремиться коснуться трех сторон. Эта не самая сложная задача в игре. Когда Вы успешно справитесь с заданием, то можете посмотреть продолжительный видеофильм о событиях, которые Вы расследовали и видели только фрагменты. На этом закончился еще один час пребывания в доме. После этого Вам откроются еще несколько комнат в замке.

С началом нового часа Вас ожидает новый вопрос: "PUT AN OLIVE IN A STEIN, MIX IT UP, AND GET THE EQUIVALENT OF A FOOL'S LONDON SUBWAY." Войдите в комнату (BRAIN DUTTON) и, повернувшись к телевизору, посмотрите на его разбитый экран, попробуйте дотронуться до него - это и будет ответ на вопрос (VIDEO). Но тут же появляется на экране компьютера GAMEBOOK следующий: "A: VITAL, INSTRUMENTAL PART." Развернитесь и войдите в дверь, ведущую в часовню (CHAPEL). Нажмие на клавиши органа, заиграет музыка, и Вы ответите на поставленный вопрос. Но в этой игре еще много таких заданий, и вот следующее "22233642-736846873." Ответ находится на чердаке (ATTIC). Попасть туда можно через дверь, расположенную справа за ванной комнатой. Слева внизу на полу детская железная дорога, посмотрите на нее и увидите слово FAUST, Вам необходимо с помощью паровоза и двух стрелок поменять буквы, чтобы получилось слово STAUF.

Буквы можно оставлять на основной ветке сверху, посредине или перетаскать на дополнительный путь вверх. Стрелками слева и справа можно переводить паровоз на основной или дополнительный путь. Чтобы паровоз поехал, необходимо нажать на зеленую лампочку, чтобы следовать вперед, и на красную - назад. Ниже мы покажем последовательность перемещений. Буква F стоит сверху, проедете вниз и возьмите букву A. После переместитесь в крайнее левое положение и, переключив левый выключатель, поставьте букву A к F. У Вас получится AF. Таким же способом переместите сначала U, а после S. Вверху получится SUAF. Возьмите букву T и поставьте ее посредине вниз. Теперь поезжайте наверх и возьмите S, поставьте ее вниз к T. Также передвиньте U и A. Внизу получится AUST. Возьмите букву F и поставьте ее в крайнее правое положение. Возьмите A и поставьте ее к F. Потом переместите U наверх, а к ней таким же образом - S и T. Наверху получится STU. Возьмите A и поставьте ее вниз посредине, слева к ней приставьте S и T сверху, получится STA. После переместите U в крайнее правое положение к F, получится UF. Переместите наверх в центр сначала S, а потом T - получится TS. Возьмите A и приставьте ее в крайнее правое положение к UF, должно быть AUF. После возьмите T и через нижнюю ветку присоедините к A - будет следующий набор букв TAUF. И, наконец, последний шаг: возьмите S и через верх приставьте ее к остальным буквам вправо - должно получиться STAUF, что и следовало сделать.

После выполнения повернитесь влево и справа на столе стоит шахматная доска, а на ней фигуры. Возьмите белую ладью, стоящую посредине, и увидите следующий небольшой видеофильм (VIDEO). Ответив на поставленный вопрос, Вы узнаете следующий "LIGHT PIECE FROM GREAT ORCHESTRA." Ответ на него расположен в часовне (CHAPEL). Но сначала нужно выйти, развернитесь и нажмие на тумбу слева от окна - это секретный проход в доме, и через него Вы попадете в комнату игр (GAME RM). Теперь через спальню (BRAIN DUTTON) войдите в часовню (CHAPEL) и, повернувшись направо, посмотрите на факел прямо на столе. Дотронувшись до него, Вы увидите фильм (VIDEO), а после - следующий вопрос "CHEESY OBJECT THAT SOUNDS LARGER."

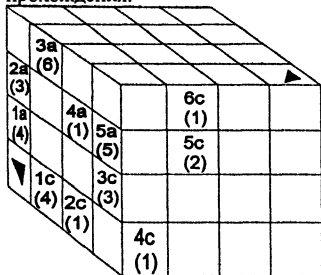


Спуститесь на первый этаж и войдите на кухню (KITCH.). Прямо перед Вами стол, на котором расставлены тарелки, как показано на рисунке. Это еще одна головоломка в игре.

Вам необходимо поставить по две тарелки на вершинах этой звезды, а их перемешать можно, только передвинув ее через одну вершину на другую. Эта задача имеет множество решений и вот одно из них (первая цифра - с какого места взять и вторая - на какое поставить): 1) 8-1; 2) 6-3; 3) 10-5; 4) 4-7 5) 2-9.

После выполнения повернитесь направо и посмотрите на стоящую на столе слева терку. После этого Вы услышите звуковой сигнал и, посмотрев на GAMEBOOK, увидите очередной вопрос "500=100=0". Пройдите в лабораторию (LAB.), можно - через библиотеку. На одном из столов найдите коробку от "7 GUEST" и возьмите ее - это ответ на поставленный вопрос (VIDEO). Новый вопрос звучит так: "BLEND A TEAPOT SHOT AND THE PEARLIES WON'T ROT." Пройдите в ванную (BA.) и посмотрите на умывальник, где лежит тюбик зубной пасты, дотроньтесь до него и увидите, что бывает, когда не закрываешь колпачок. После можно прочитать еще один вопрос "SLYNESS HOLDING SHIPMENT IN SHOPPE?".

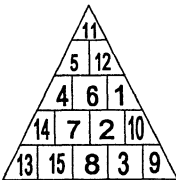
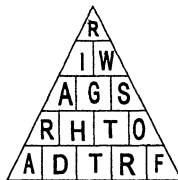
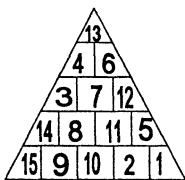
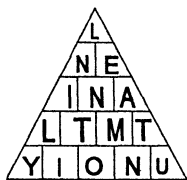
Пройдите в комнату (HAM. TEMPLE), расположенную на втором этаже. Повернитесь направо и слева внизу на полке увидите куб. Посмотрите на него и решите еще одну головоломку. На рисунке внизу показано схематическое изображения куба. Вам необходимо, нажимая на цифры в виде костяшек домино, пройти от стрелки слева внизу ко второй стрелке, расположенной справа вверх. Вы начинаете с цифры 4. Ниже мы покажем два варианта прохождения.



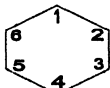
Один обозначим цифрами с буквой А: 1А-2А-3А-4А-5А, а второй буквой С: 1С-2С-3С-4С-5С-6С, внизу в скобках показана цифра, которая стоит на этом месте. Пустые места проходятся автоматически. Выполнив задание, развернитесь и притроньтесь к гильотине. Этим Вы ответите на вопрос (VIDEO). Следующим заданием будет "POOR DRAINAGE COULD STILL PRODUCE A FLOWER." Для ответа необходимо встать перед картиной, расположенной прямо перед Вами на лестнице. Рассмотрите ее внимательно и дотроньтесь до большого белого цветка слева внизу. Как будто ничего не случилось, но компьютер GAMEBOOK будет подавать звуковой сигнал и Вы должны просмотреть следующий вопрос "SOUNDS LIKE IT GOT HIGHER FROM WINE".

Идите в спальню MARTINE (MRTN. BURDEN). Справа на столе стоит кубик, посмотрите на него и решите очередную головоломку. Вам необходимо составить два пятнадцатibuквенных слова из букв в треугольнике. На рисунке в первом треугольнике показаны буквы, а во втором - цифрами обозначены порядок нажатия, чтобы составить слово. На первом рисунке первое слово, на втором второе.

ПЕРВОЕ СЛОВО: "UNINTENTIONALLY". ВТОРОЕ СЛОВО: STRAIGHTFORWARD,



После правильного выполнения задачи повернитесь направо и возьмите со стола из вазы розу. Это ответ на вопрос (VIDEO). Просмотрев фильм, Вы услышите звуковой сигнал и, заглянув в GAMEBOOK, прочтаете следующий вопрос "WHAT KIND OF JEWELRY IS ANGRIER?".



Идите в комнату (JUL. HEINE), расположенную на втором этаже. Войдя внутрь, посмотрите на стол справа в углу и на стоящую на нем коробку с драгоценностями. Перед Вами еще одна головоломка: необходимо переставить фигуры таким образом, чтобы смежные стороны двух соседних фигур были одного цвета. Пример показан на верхнем рисунке, где цифры 1 и 2 этих фигурах были одного цвета. На нижнем рисунке цифрами обозначено расположение этих фигур, которые можно переставлять: сначала курсор навести на ту, которую хотите взять, и после - в то место, куда поставить. Или вращать по кругу, нажав на выбранную Вами фигуру два раза. Ниже мы покажем вариант решения, где первая цифра - откуда взять, а вторая - куда поставить, в скобках - сколько раз необходимо развернуть фигуру по кругу. 1) 3-4; 2) 3-6; 3) 3-5; 4) 6(2); 5) 5(2); 6) 4(5); 7) 3(4); 8) 2(2).

Выполнив задачу, посмотрите слева под зеркалом лежит сережка, возьмите ее и увидите, откуда она взята - это и есть ответ на вопрос. Услышав звуковой сигнал, посмотрите в GAMEBOOK и прочтите очередной вопрос: "YOU MIGHT HEAR A WELL-MANNERED COCKNEY WITH A 60'S HAIRSTYLE." Для ответа пройдите на чердак (ATTIC) и войдите в дверь прямо - это место, где Вы закончили игру в "7 GUEST". Посмотрите на соты, находящиеся прямо внизу, - Вас ожидает еще одна логическая игра с хозяином замка. Она очень напоминает игры, в которую играли в "7 GUEST". Но в этой больше игровое поле и в начальном положении у Вас три фигуры желтого цвета. Вам необходимо заполнить своим цветом



квадратиков на поле больше, чем будет занято Ваши соперником, то есть больше 30. При занятии очередного квадратика Ваша фигура раздвигается и, если соприкасается с фигурами противника, становятся желтого цвета. Можно перепрыгивать через клеточку, но тогда Ваша фигурка не раздвигается. Мы не можем Вам предложить конкретного решения, пробуйте сами. Когда Вы победите в этой игре, закончится еще один час из отведенных Вам и Вы увидите большой видеофильм о событиях, которые происходили в этой части (VIDEO).

Новый час Вы начинаете с нового вопроса "INSTRUMENT IS SHARP, BUT MISSING ITS HEAD." Пройдите в музыкальную комнату (MUSIC RM.) и поверните налево. Посмотрите на предмет, стоящий на камине, между часами и свечой. Необходимо, передвигая предметы по комнате, передвинуть пианино к выходу (это место отмечено стрелкой). На рисунке показано схематическое положение этих предметов и их цифровое обозначение.

Мы покажем последовательность перемещений, где цифрами обозначены перемещающийся предмет и за ним буквами - в какую сторону его необходимо передвинуть (Л - ВЛЕВО, П - ВПРАВО, Н - ВНИЗ, В - ВВЕРХ).

кресло 1	стул 9	кресло 2
пианино 5	стул 8	СТОЛ 10
кресло 3	стул 7	кресло 4
	стул 6	

10-П; 8-П; 8-В; 9-В; 9-П; 2-Л; 10-Н; 8-П; 9-В; 2-В; 1-П; 1-П; 5-Н; 7-Л; 7-Л; 9-Л; 9-Л; 8-Л; 8-Л; 4-Н; 6-П; 6-П; 3-П; 3-П; 7-В; 9-В; 5-В; 1-Л; 1-Л; 2-Н; 8-Н; 8-П; 5-П; 7-Н; 7-Н; 9-Л; 9-Л; 3-Л; 3-Л; 6-Л; 6-Л; 4-В; 8-В; 8-П; 5-П; 7-П; 7-В; 1-В; 2-Л; 2-Л; 5-Н; 6-Н; 6-П; 4-Л; 8-В; 6-П; 5-В; 2-П; 2-П; 1-Н; 9-Н; 7-Н; 3-Н; 4-Л; 4-Л; 5-В; 7-П; 7-П; 9-П; 9-П; 1-В; 2-Л; 2-Л; 7-Н; 7-Л; 10-Л; 6-Н; 6-Н; 8-Н; 8-Н; 5-П; 9-В; 9-В; 7-В; 7-В; 10-Л; 8-Л; 8-Н; 5-Н; 5-П.

Повернувшись направо, Вы увидите, что пианино исчезло. Посмотрите на арфу и притроньтесь к струнам. Услышав звуковой сигнал, посмотрите в GAMEBOOK и прочитайте следующий вопрос "A DEFECTIVE TRUCK WITH A CRANE MAKES FOR A BALL-BUSTING BALLET." Поднимитесь по лестнице на второй этаж и подойдите к двери в комнату игр (GAME RM.), слева внизу возьмите детскую игрушку (VIDEO). После этого Вы можете озадачиться следующим вопросом: "LOOK AT KEY MISSING FIRST MISPRINTED LABEL." Войдите в дверь прямо и обратите внимание на одинокий шарик справа на бильярдном столе. Ответив на вопрос, Вы из GAMEBOOK узнаете следующий: "DISABLED CUTTING EDGE."

Для его решения войдите в комнату (HAM. TEMPLE) и Вы увидите нож, воткнутый в спинку кровати. Рассмотрите его и дотроньтесь, Вам покажут следующую часть фильма, как ответ на заданный вопрос (VIDEO). Но тут Вы получите следующую заморочку - "UNREASONABLE REASON": необходимо подняться на чердак (ATTIC) в то место, где решали загадку с паровозом и сменой букв. Притроньтесь к паровозу и увидите, как он поедет на Вас. Ответив на вопрос, Вы прочитаете следующий "PAPER USED IN UNUSUAL THESES."

Для ответа на этот вопрос необходимо спуститься на второй этаж и войти в комнату Мартини (MRTN. BURDEN). Повернитесь влево и посмотрите на кровать, где увидите кровавое пятно, дотроньтесь до него и увидите очень неприятную картину (VIDEO) - следом следующий вопрос "ADRIOT HOLDING A SHARP INSTRUMENT." Чтобы ответить на него, сначала пройдите на кухню (KITCH.) и справа в стене увидите топорик для рубки мяса, возьмите его (VIDEO). Следующий вопрос из GAMEBOOK: "A DESERTED ARTHROPOD."

Спуститесь по лестнице на первый этаж в столовую (DIN. RM.). Справа на столе в вазе находится пирожное в виде эмблемы фирмы TRILOBYTE. Рассмотрев его, Вы сможете решить одну из последних логических игр с хозяином мрачного замка. Вам необходимо, ставя в одном из восьми рядов белые фишки, собрать четыре подряд по вертикали, горизонтали или диагонали. Но STAUF, ставя коричневые фишки, старается сам собрать четыре подряд, но Вы должны сделать это быстрее. В одном ряду фишка ставится одна на одну. Есть множество вариантов решения, мы покажем один из них, но важно отметить, что, чтобы победить, необходимо всегда начинать с третьей колонки слева. И если Ваш соперник поставит свою в пятую колонку слева, тогда, следуя ниже приведенной схеме, Вы победите.

	1	2	3	4	5	6	7	8
1			X					
2					O			
3			X					
4			O					
5				X				
6			O					
7				X				
8				O				
9	X							
10					O			
11		X						

Но если он не поставит в это место фишку, начинайте головоломку сначала. В таблице в верхней колонке пронумерованы все столбцы слева направо, слева в первой колонке - нумерация количества ходов для победы, буквой X обозначены Ваши ходы, а O - ходы STAUF.

Выполнив задание, Вы увидите продолжительный видеофильм о прошедших событиях (VIDEO). После услышите бой часов - прошел еще один час и в Вашей распоряжении остался только час.

Посмотрев в GAMEBOOK, Вы прочитаете следующий вопрос: "663 264625 46 2 6455466" - это телефонное сообщение. Поднимитесь на второй этаж

и, повернувшись направо, дотроньтесь до статуи льва (VIDEO). После Вы можете узнать еще

1) 10-7; 2) 1-8; 3) 2-3; 4) 7-4; 5) 3-5; 6) 8-10; 7) 9-6; 8) 6-1;  
9) 4-6; 10) 5-2; 11) 10-5; 12) 6-8; 13) 5-7; 14) 2-4; 15) 8-3; 16) 7-10;  
17) 4-9; 18) 3-2.

Для ответа спуститесь на первый этаж и подойдите к часам справа от входа на кухню. Посмотрите на них и внимательно на цифры XI, где стрелки (VIDEO). Когда Вы ответили на вопрос, Вы услышите звуковой сигнал и прочитаете последний вопрос: "THIS EIGHT LETTER WORD HAS 'K-S-T' IN THE MIDDLE, IN THE BEGINNING, AND AT THE END.". Ответ находится в библиотеке (LIB.), куда Вы должны проследовать. Войдя в нее, повернитесь направо и возьмите со стола ручку из чернильницы. Вы увидите, как на чистом листе бумаги появится следующая фраза: "PLAY IN MY DOLL HOUSE!", призывающая идти в детскую игровую комнату (DOLL RM.) и сразиться с хозяином замка STAUF. Через проход в полу перейдите в следующую комнату (NURS.). В домике, стоящем на полу, увидите план замка и выберите комнату внизу в центре. Вам предстоит последняя логическая игра с STAUF. Она напоминает "крестики-нолики" на большом листе. Одно замечание: Вы не можете получить никакой помощи и придется играть самостоятельно. Вы ставите свой камень первым и противник играет не так сильно, поэтому можно победить, но если Вы входите второй раз, начинаете уже играть STAUF и играет намного сильнее. А когда Вы начнете играть третий раз, то уже невозможно выиграть. В этой игре необходимо ставить свои камни так, чтобы собрать в ряд пять своих и не дать это сделать противнику. А также Вы победите, если уберете с поля пять двойных камней соперника. Это можно, сделать когда два его камня, стоящие подряд, находятся между Вашими. Мы думаем, что в Вас должно все получиться.

# ALIENS: A COMIC BOOK ADVENTURE

## СЮЖЕТНАЯ КАНВА

Действие разворачивается на планете В54С, находящейся на периферии созвездия Альфа Центавра. Планета носит статус буровой базы.

На базе в обстановке максимальной секретности ведутся биологические исследования расы чужих. Цель - создать чужих, которыми можно будет управлять, создать отряды убийц, с помощью которых станет возможным совершить государственный переворот на Земле. Сотни колонистов один за другим идут на пропитание чужим, и их смерть становится объектом изучения.

10

Однако любая, самая наипродуманнейшая организационная структура может рухнуть по воле случая.

Случай предстал в виде парня, который любил девушку. Девушка, как и многие другие колонисты, становится коконом для развития личинок чужих, на ней ставятся опыты. Парень проникает в закрытую зону, где ведутся исследования, и, потеряв голову от избытка душевных переживаний, высвобождает чужих.

Чужие захватывают базу. Большинство людей гибнет. Один из людей (шпион, посланный правительством Земли, которое заподозрило-таки в деятельности базы на B54C что-то неладное) успевает послать сигнал SOS до того, как погибает.

Экипаж космического корабля "USS Sheridan", состоящий из четырех человек, получает сигнал бедствия с B54C и, откликаясь на него, отправляется на планету для выяснения ситуации.

Дальше начинается игра.

## ОБ ИГРЕ

Как Вы, наверное, уже знаете, компьютерная игра ALIENS создана по одноименному фильму "ALIENS" - "Чужие" на основе частей 2 и 3. Права куплены у кинокомпании "Twentieth Century Fox", а также у журнала "Dark Horse Comics", нарисовавшего комиксы по фильму.

ALIENS - квест, приключенческая игра, сделанная с элементами комикса, однако не думайте, что Вас будут принуждать смеяться через каждые пять-шесть минут.

Завораживающая атмосфера захваченной чужими базы, обволакивающая музыка, трехмерные ракурсы подачи обстановки, вызывающие приступы клаустрофобии. Переходы из помещения в помещение и все важнейшие эпизоды выполнены в виде анимационных роликов, потрясающие реалистичных. И контрастом к ним служат лица персонажей во время разговора, нарисованные в манере комикса, что, кстати, для Cгоу абсолютно нетипично: кто видел их предыдущие творения - "Mega Race" и "Lost Eden", - тот поймет, о чем идет речь.

Игра жестокая, в жанре Horror, - не больше и не меньше, чем сам фильм.

Кроме чисто приключенческих элементов, в ней присутствуют 3-D поединки, где Вам придется быстрая реакция. Хотя, конечно, при всей своей качественности, эти поединки не поднимаются до уровня, скажем, "Bioforge", где драки поставлены во главу угла.

Преимуществом игры является уникальная многосюжетность. Обычный порядок прохождения квеста распланирован по миллиметрам: вправо-влево свернул - считай себя убитым. В ALIENS Вам предоставлена абсолютная свобода действий. Ближе к концу игры перед Вами может стоять выбор, какое из десяти (!) дел совершить раньше, какое позже, а какое вообще можно пропустить. Вы не ослышались - именно пропустить! Если Вы проходите игру по принципу "скорей-скорей", то можете опустить с четверть сюжета как минимум и все равно, при правильном выполнении ключевых ходов, игра может быть пройдена.

И пару ракет "земля-воздух" в адрес недостатков. Минусы игры: переусложненность местонахождения предметов (часто трудность не в том, как применить тот или иной предмет, а в том, как бы его найти), чрезмерная затемненность изображения (для реалистичности, наверно?), по-идиотски выполненная возможность перезагрузки: чтобы вернуться к сохраненной игре, подчас надо затратить до 7-10 минут! Кроме того, игра содержит несколько багов, то бишь сбоев, которые прохождение затрудняют лишь слегка, однако имеют привычку нервировать.

А в остальном, советуем - хорошая игрушка! Для всех фанатов приключений, для всех любителей качественной графики. Во всяком случае, нам понравилось!

## ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ:

- 80486 DX2 66 или выше (рекомендуется Pentium, но не обязательно);
- 8 Mb RAM (используется где-то 6 Mb);
- VGA Vesa совместимая карта с 1 Mb RAM (игра идет на разрешении 640x480x256);
- VGA Монитор;
- Microsoft-совместимая мышь;
- Sound Blaster или на 100% совместимый;
- MS-DOS 5.0 или выше;
- 2x-скоростной CD-ROM дисковод (300 kb/sec);
- 20 Mb свободного места на диске;
- 540 kb свободной базовой памяти;
- SmartDrive рекомендован (ставьте объем кэша на 512 kb).

ALIENS прекрасно пойдут под Windows 95 в режиме Real DOS Mode. Запустить игрушку из-под Windows 3.1 можно, но скорее всего начнутся проблемы со звуком и с графикой плюс, вероятно, часто будете "виснуть".

Для того, что проинсталлировать игру, запустите INSTALL.BAT на первом CD-диске. Инсталляция очень простая, останавливаться на ней не будем.

Для изменения сделанных установок в области звуковой карты запустите SETUP.BAT с CD.

Чтобы начать играть, запустите файл ALIENS.BAT на CD-диске.

Сохраненные игры записываются в файлы в каталоге на винчестере, в котором установлена игра. Названия сохранений записываются в файл ALIENS1.CFG в корневом каталоге. Если по каким-либо причинам этот файл будет утерян, Вы потеряете названия сохраненных игр, но не сами игры.

Сохранения легко переносить с компьютера на компьютер, если возникнет такая необходимость. Файл ALIENS1.CFG при этом тащить не обязательно.

#### Конфигурирование памяти.

Если Вы запускаете игру, играете и у Вас не возникает проблем с тем, как она работает, можете переходить к следующему разделу.

Для нормального функционирования игре нужны драйвер CD-ROM, MSCDEX, HIMEM.SYS, драйвер мыши и не помешает SMARTDRV. Если есть эмулировщик CD-ROM - можете спокойно им воспользоваться, проблем возникнуть не должно.

Если базовой памяти свободно меньше 540 килобайт, подключите к делу EMM386.EXE.

Игра пойдет с таким популярным менеджером памяти, как QEMM, если Вы отключите осуществляемую им поддержку Stealth. Для этого в строке, содержащей драйвер QEMM386.SYS, надо стереть, если есть, параметры ST:F и ST:M. По собственному опыту добавим, что лучше оставить в его строке только параметр RAM.

### **ИНТЕРФЕЙС**

Начнем с загрузочного (основного) меню, которое появляется при запуске игры.

GAME	Начать новую игру
LOAD GAME	Загрузить сохраненную ранее игру
INTERNAL SETUP	Изменение некоторых параметров игры
INTRODUCTION	Просмотр анимационного ролика-заставки
CREDITS	Перечень ваятелей, сие творение породивших
QUIT	Мгновенный выход из игры

Рассмотрим меню "Internal Setup", в которое Вы попадаете из Основного Меню.

*Aliens Game Setup*

Mouse X Speed	Скорость движения курсора мыши по горизонтали
Mouse Y Speed	Скорость движения курсора мыши по вертикали
Sounds Level/Music	Уровень громкости звука и музыки
Midi Music Level	Уровень громкости Midi музыки
Reversi Training	Здесь Вы можете "насобачиться" играть в Реверси
Save Game	Сохранить игру
Return (Main Menu)	Возвращение к игре или в Основное Меню

По поводу первых четырех параметров. Зеленая полоса (индикатор уровня шума/скорости мыши) делится надвое: справа - плюс, слева - минус. Чтобы увеличить какой-либо параметр, надо щелкать мышкой на половине со знаком "плюс". Чтобы уменьшить - на половине со знаком "минус".

Скорость курсора мыши рекомендуется сразу ставить на максимум.

**Reversi Training.** В данном случае мы имеем дело с вариантом "игра в игре". Внутри ALIENS находится полноценный вариант другой игры - Reversi. В ходе прохождения ALIENS Вам потребуется умение играть в нее.

Игра напоминает шашки. Только в отличие от шашек съеденные фишки не убираются с поля, а присоединяются к Вашему фишечному войску. В двух словах идея Reversi заключается в следующем: перешагивая через рядом расположенные фишки противника и таким образом присоединяя их к своим, захватить как можно больше фишек до того, как территория поля будет полностью исчерпана. И всего один совет: для того, чтобы пройти ALIENS, можно вовсе и не уметь играть в Reversi (многоосложненность позволяет).

**Save Game.** Данное меню (Aliens Game Setup) вызывается как из Основного Меню, так и непосредственно во время игры. Если имеет место второй вариант, то Вы можете сохранить игру (покажется еще одно меню).

Выход из данного меню осуществляется или в Основное меню, или обратно в игру, смотря по тому, откуда оно было вызвано.

### **ИГРОВОЙ ЭКРАН И ОСНОВЫ УПРАВЛЕНИЯ**

Анимационные заставки можно пропускать, нажимая Space.

Управление осуществляется исключительно мышкой, более того - преимущественно ее левой кнопкой.

Когда Вы водите мышью по игровому полю, то в точках, где Вы можете нажать-взять-шагнуть-прочее, возникает соответствующая команда.

Если высветилась команда, Вы щелкнули левой кнопкой и ничего не произошло, то есть 3 варианта: а) ничего и не должно было произойти (например, Вы не можете запустить Video-CD, не имея того, что можно на нем прослушать/просмотреть); б) что-то все-таки произошло, но Вы этого не заметили или не могли заметить; в) мышку заело, ее надо сдвинуть на

миллиметр и щелкнуть еще раз (наиболее распространенный вариант). Первые 2 варианта обычно имеют место только при команде "Use".

Команды, выполняемые на игровом поле, бывают следующими:

GO TO	Пойти туда-то
TURN AROUND	Развернуться градусов на 180
CHANGE VIEW	Поменять ракурс обзора
GO BACK	Повернуть назад/Отойти от предмета
TURN/GO RIGHT/LEFT/DOWN/UP	Свернуть/пойти направо/налево/вниз/ вверх
LOOK	Посмотреть вблизи
USE	Использовать
TAKE	Взять предмет (он перейдет в Inventory)
OPEN	Открыть (дверь, люк, пр.)
SPEAK TO	Заговорить с персонажем

Чтобы выйти в Основное Меню, надо нажать правую кнопку мыши на игровом поле и подтвердить - "Yes" (для отказа - "No"). Кстати, выход в Основное Меню является единственным способом, позволяющим загрузить сохраненную ранее игру. Более чем неудобно, но что поделаешь!

Нижняя часть экрана разделена на 4 зоны.

Щелкнув мышью на второй справа зоне, Вы попадете в рассматриваемое в предыдущем разделе меню Alien Game Setup, позволяющее, кроме всего прочего, сохранить (возможно до 10 сохранений).

На крайней левой зоне изображен выбранный в настоящий момент предмет. Подчас, чтобы выполнить действия типа USE или TAKE, надо, чтобы был выбран определенный предмет. Не может быть выбрано одновременно больше одного предмета.

Щелкнув правой кнопкой мыши на изображении предмета, его можно уничтожить (единственный способ освободиться от ставшего ненужным предмета). Большинство предметов используются единожды (кроме карточек, позволяющих передвигаться по базе) и потом становятся не нужны.

Щелкнув левой кнопкой мыши на первой, второй или четвертой зоне, считая слева направо, Вы попадете на экран выбора персонажей и предметов.

### ЭКРАН ВЫБОРА ПРЕДМЕТА/ПЕРСОНАЖА

Слева - изображения четырех членов команды. Щелкнув мышью на изображении, Вы выбираете персонажа. Обратите внимание: есть действия, которые может совершить только определенный персонаж.

Далее находится изображение скафандра, которым пользуется выбранный персонаж.

List of available items - перечень предметов, находящихся в распоряжении выбранного персонажа (Inventory). Максимально у одного персонажа может быть 8 предметов. Соответственно, персонажей 4 и максимальное количество предметов, которые Вы можете с собой таскать, - 24.

Чтобы выбрать предмет, щелкните на нем левой кнопкой мыши - вокруг него появится белая рамка.

Чтобы передать предмет, выделите его левой кнопкой, потом нажмите правую и, не отпуская ее, тащите предмет к изображению персонажа, которому Вы хотите передать предмет, когда доташите, отпускайте кнопку. Если предмет остался на прежнем месте, значит, у персонажа его некуда положить (Inventory полон) или у Вас не хватило сил доташить.

Чтобы использовать предмет, описанным выше образом подтащите его к изображению персонажа, являющегося держателем данного предмета. Разумеется, Вы не сможете пользоваться лазерным диском или карточкой-пропуском - потребление относится в первую очередь к еде и к картам местности (их можно рассматривать). Впрочем, не бойтесь экспериментировать. Если предмет "непотребляем", то при попытке его использовать ничего не произойдет.

*Внизу находится 5 столбчатых диаграмм.*

Закрашенность полоски символизирует положительный эффект (например, персонаж сыт - для Hunger). Число рядом с полоской - цифровой эквивалент заполненности полоски.

Life Level - жизненный Уровень;

Fighting Power - физические данные персонажа, его способность к сражению;

Armour Level - защищенность персонажа, уровень его брони;

Hunger - накормленность персонажа, степень его сытости (от голода умирают);

Morale - мораль, боевой настрой команды, отношение персонажей к общему делу и друг к другу. До нуля опускать эти позиции также не рекомендуется;

EXIT - возвращение к игре.

EXIT - возвращение к игре.

### РАЗГОВОР

Вступление в разговор с другим персонажем игры может происходить двумя путями: первое - он с Вами сам заговорит; второе - подведя к нему мышку (иногда - к его голове), Вы увидите надпись Speak To (остается щелкнуть).

Слева пишутся варианты того, что Вы можете сказать.

Выделенный вариант подсвечивается красным цветом.

Чтобы закончить разговор, требуется нажать на Exit (справа).

## COMBAT MODE

Приключения приключениями, а повоевать Вам также придется. Конечно, "Mortal Kombat" или "Doom" Вам не светят, но некоторая ловкость пальцев потребуется. Во время боя красная полоса слева - Ваша жизнь. По мере того, как Вас ранят, полоса закрашивается в белый цвет.

В центре находится полоса, символизирующая жизнь противника. Красным показано, сколько еще жизни остается. Над полосой следует информация о результативности Ваших выстрелов/ударов ("You hit!" - Вы попали, "You missed" - Проммах, "Enemy avoids..." - Противник избегает атаки).

Справа изображен тот предмет, который находится у Вас в руках в настоящий момент. Чтобы стрелять - надо выбрать ружье, чтобы бросать гранаты - гранаты. Если выбранный предмет не оружие, то в Вашем распоряжении будут только кулаки. Кстати, не обязательно передавать гранаты Хериксену, чтобы он смог ими пользоваться, - они могут быть у кого угодно, главное, чтобы они были выбраны.

Левая кнопка мыши служит для движения, правая - для стрельбы/молотбы. Поле битвы разбито на невидимые квадраты. Чтобы прицельно выстрелить по противнику, надо щелкнуть правой кнопкой мыши по квадрату, на котором тот находится, - квадрат при этом подсвечивается красным. Если нажать правую кнопку на занимаемом противником квадрате и не отпускать ее, то Вы начнете стрелять очередями и, более того, при передвижении противника выделенный квадрат будет перемещаться вместе с ним (облегчается прицеливание).

Когда Вы находитесь вплотную к противнику, Вы лишаетесь возможности стрелять и вынуждены ограничиться кулаками.

Далеко не каждый Ваш выстрел/удар достигает цели, даже если Вы стреляете точно по занимаемому противником квадрату. Это не относится к минам и гранатам - у них расширенный радиус действия, "промазывать" они по природе своей не научены.

## ГЕРОН

В ALIENS присутствует элемент ролевых игр: Вы руководите не одним, а сразу четырьмя персонажами. Смерть любого из них означает, что придется начать играть сначала.

Есть предметы, которые может взять только один персонаж и никакой другой, есть действия, которые выполняются лишь определенным персонажем. У каждого - свои функции.

Hericksen. Хотя Вы и играете за четверых, но Вашу личность символизирует именно Хериксен. Он - лидер группы. Единственный из всех, кто ранее, до попадания на базу, встречался с чужими. Функции: ведет переговоры, дерется с противником.

Williams. Капитан космического корабля, на котором Вы прилетаете на базу. Специалист по технике и по любым предметам, которые могут быть классифицированы как технические. Функции: собирает различные устройства из запчастей.

O'Connop. Биолог, помешанный на культуре чужих. Достаточно противный и язвительный субъект. Наиболее интеллигентен. Функции: химические реактивы, биологические исследования - его стезя.

Lora. Врач. Как и у всякого уважающего себя медика, безрелигиозность у нее практически отсутствует. Функции: отрезание рук умерших, использование изготовленных химических составов и прочее.

Если рассматривать эту четверку по законам написания сценария художественного фильма, разработанным и применяемым в Голливуде, то Хериксен - главный герой, Лора - объект любви (хотя о любви в игре особо не говорится), Вильямс - соратник, О'Коннор - соратник-антагонист.

## ВРЕМЯ

ALIENS пытается убедить нас, что разворачивающееся в нем действие происходит в реальном времени. А доказательством служит то, что Вы постоянно находитесь "на часах" - сленговое игровое выражение, означающее, что если Вы не сделаете то-то и то-то за ограниченный промежуток времени, то можете заказывать венки на собственные похороны.

Первоначально корабль входит в метеоритную зону, и, если Вы не успеваете посадить его на планету, он взрывается вместе с командой.

Во время пребывания на базе Вы должны успеть проверить массу дел до того, как Вас съедят недружелюбно настроенные чужие.

И, наконец, как только Вы переходите на "Please Insert Disk 2", поторопитесь разобратся с кучей насущных проблем раньше, чем корабль эволюционировавших чужих взорвет всю планету, естественно, вместе с Вами.

Не ручаемся за тех, кто эту игру придумывал, то бишь за Cryo и Mindscape, но мы никак не успевали дойти до "Disk 2" раньше, чем нас съедали, и уж тем паче опередить смертоносный корабль чужих. Времени абсолютно не хватает, даже если знать все наизусть и проходить с карусельной быстротой!

- Что же делать? - резонно спросите Вы.

- Сохраняться и перезагружаться! - со знанием дела провозгласим мы.

Перед тем, как, допустим, метеориты взорвут Ваш корабль, Вы получаете два предупреждения: сначала Вам показывают летящие метеориты, а следом корабль входит в метео-



ритное скопление. В конце - красочный анимационный ролик и "The End". Система двух предупреждений действует и в других ситуациях, обозначенных выше.

Ваша задача: сохраняйтесь после каждого выполненного полезного действия (полезное действие - это то, после которого что-то изменилось: например, Вы взяли какой-нибудь предмет). Как только получили первое предупреждение - больше не сохраняйтесь, а доигрывайте до "трагичного" конца, используя свободное время на разведку территории (чтобы потом все делать в темпе). Далее загружайтесь снова и отсчет времени начнется заново! У Вас будет тот же промежуток времени до первого предупреждения, что и раньше!

Добавим, что, пока Вы находитесь в экране выбора персонажа/предмета, при вызове Aliens Game Setup меню, а также в период разговора игровое время приостанавливается. В чем-то это эквивалентно паузе.

### **ПРОХОЖДЕНИЕ: СОВЕТЫ ТЕМ, КТО ХОЧЕТ САМ!**

Своими силами игру пройти можно, но требуется недюжинный навык прохождения приключенческих игр. Предыдущей работой Cryo был Lost Eden, но, в сравнении с ALIENS, если судить по сложности, это небо и земля!

Правда, надо отдать сценаристам должное: в отличие от многих других сложных приключенческих игр, в ALIENS всегда можно найти информацию о том, что делать дальше, Вы никогда не оказываетесь в ситуации "пойди туда, не знаю куда".

Основная сложность игры - увидеть предмет, который лежит у Вас под носом. Как его потом применить - дело второстепенное и не такое уж сложное, самое главное - его найти! Изображение затемнено до безобразия и многого попросту не видно. Рекомендуем увеличить яркость на мониторе до максимума (и даже больше...).

Конечно, Вы постоянно ограничены во времени. Однако необходимо "сканировать" мышкой каждый новый игровой экран, каждое новое помещение и отыскивать в нем все, что только можно отыскать. Осмотрите каждый предмет! Это будет стоить Вам десятка лишних перезагрузок, но иначе Вам не пройти игры.

Трехмерность помещений предоставляет Вам возможность благополучно в них потеряться и создать иллюзию сумбурности и беспорядочности. Однако это лишь иллюзия: игра на удивление логична. Постарайтесь доверять ей и Вы сможете преодолеть большинство чинимых на Вашем пути препятствий.

А по поводу тех препятствий, что сами преодолеть не сможете, смотрите "Прохождение игры".

### **ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ:**

**Часть первая:** "Успеть до того, как корабль взорвется".

Поговорите с О'Коннором (он находится сверху у приборов) и с Вильямсом (справа у куполообразного экрана). В разговоре ведите себя осторожно: можно нарваться на неприятности. Если не знаете английского или не любите болтовни, можете сразу переходить к следующему абзацу.

Спускайтесь по лестнице к "Main Computer System" (в просторечии "MOM"), взгляните на Video-CD справа и слева от него Вы увидите кнопку "On - Off". Нажмите ее (один раз). Это откроет дверь, ведущую из командной рубки в прочие помещения корабля.

Поднимайтесь вверх и Вы окажетесь рядом с дверью, украшенной незатейливой надписью "Exit". Рядом на стене - открывающая ее кнопка.

Итак, Вы в коридоре. Слева - CryoRoom (дочитайте абзац до конца, прежде чем в нее заходить, а то еще запутаетесь!), в ней наверху Вы забыли свой музыкальный CD-ROM. Прямо по курсу - выход в подсобные помещения (на двери написано "Lift Down" и туда Вам пока что не надо), а направо - жилые отсеки и столовая. Дверь, ведущая назад в командную рубку, обозначена как "Flight Deck".

Пойдя направо, Вы окажетесь во втором коридоре. Направо - 4 отсека, жилые комнаты членов экипажа, слева - столовая, прямо в конце коридора - извините! - туалет.

В первой комнате справа Вы повстречаете Лору. Заговорите с ней и назовите сначала последнее предложение из списка, затем - первое. По идее, она должна облагодетельствовать Вас Зеленой Карточкой Доступа (Green Pass Key).

Вторая комната. В ящике стола возьмите игру Reversi.

Третья комната. В ящике стола возьмите клавиатуру.

Четвертая комната. В ящике стола возьмите неформатированный CD-ROM. Из настенного шкафика извлеките Желтую Карточку Доступа.

Возвращайтесь к "MOM". Используйте Желтую Карточку Доступа, чтобы активизировать систему. В диалоге с "MOM" нажмите на "Ship Status", затем - на "Sensors". Когда Вас попросят, вставьте неформатированный CD-ROM в Video-CD (для этого надо выбрать CD-ROM и нажать USE на Video-CD).

"MOM" запишет на диск "Landing Info" - информацию, необходимую для совершения посадки на планете. Отнесите диск Вильямсу (по дороге можете еще разок поболтать с О'Коннором).

Заговорите с Вильямсом, и он, взяв у Вас диск, посадит корабль на планете.

Страхните налужище на брови капельки пота - разминочный этап Вы благополучно миновали! Дальше дело примет более серьезный оборот...

Впрочем, сначала несколько общехозяйственных мероприятий. Надо накормить Вашу команду (а то, знаете ли, на голодный желудок-то, какой бы там героический настрой не был, далеко не уйдешь!).

Идите в столовую. Прихватите со стола кофейник (на будущее). Подойдите к "Plasmatecs". Перед Вами - ассортимент из значительного числа блюд. Накормите всех четырех персонажей по максимуму (требуется от двух до пяти порций - каждому по-разному). Как производить кормление - читайте раздел "Экран Выбора Предмета/Персонажа".

Накормили? Выходите в подсобные помещения корабля (дверь с надписью "Lift Down"). Ваш пропуск - Зеленая Карточка Доступа, полученная от Лоры.

Справа находится тренога с панелью управления подъемным краном. Приблизьтесь к ней, передвиньте ручку. Кран подхватит Лазерное Ружье (Laser Gun) и оттащит в помещение, находящееся слева от Вас.

Идите туда, куда кран перенес ружье, т.е. вглубь помещения. У Вас в руках окажется еще одна контрольная панель. Нажмите на кнопку - второй кран опустит ружье. Откройте коробку, возьмите ружье.

Выйдите из комнаты и вернитесь к контролирующей первый кран контрольной панели. Подведите мышку к верхней части экрана, нажмите Change View и Вы увидите дверь - выход из корабля.

Настал час покинуть корабль и вступить в следующий виток.

**Часть вторая: "Успеть до того, как Вас съедят".**

Сворачивать Вам некуда. Следуйте через коридоры, ведущие из корабля на базу (в одном месте Вам потребуется сделать Change View, чтобы продолжить движение вперед, а не повернуть назад).

Вам повстречается робот, практически сломанный, но достаточно агрессивный. Ваша задача - доломать его, расстреляв из Laser Gun (о том, как воевать, читайте Combat Mode).

Неким таинственным образом, заодно с роботом, Вам удастся угробить пытавшегося сбежать с базы колониста. В разговоре, чтобы не злить Ваших сотоварищей, выберите сначала первую реплику, потом - вторую.

Выходите в Docking Bay - гигантский зал; как только Вы попадаете в него, Вы "на часах".

Первым делом - один общий момент: в Docking Bay находится центральный компьютер, который содержит немалое количество информации о базе (куда идти, где и что включать). Однако компьютер заклинило: чтобы выудить из него информацию, Вы должны фехтоваться с ним в Reversi. Причем выигрывать не обязательно: достаточно начать играть, сделать ход и закончить игру. Впрочем, если Вы проходите по нашему описанию, то можете не терять времени даром - всю важную информацию, которую Вы от него могли почерпнуть, мы Вам расскажем и без Reversi.

Едва Вы оказались в Docking Bay, двигайтесь направо, пока не упретесь в обширнейшую дверь ангара. Развернитесь, идите налево и на полу Вы увидите бесхозно лежащую трубу.

Активизируйте Вильямса и подберите трубу. Вслед за этим на Вас нападет сразу 3 робота, типа того, с которым Вы дрались на подступах к Docking Bay. Изрешетите их из Laser Gun и постарайтесь потерять как можно меньше жизни (лучше - вообще без потерь) - это не последняя Ваша драка, а аптечек на базе - увы! - не имеется.

Возвращайтесь к двери ангара. Открывающая створки кнопка - справа.

Слева на сиденье автомашины лежит кусок X-Сканера (всего Вы наберете их 4 штуки; все они должны находиться в Inventory Вильямса).

В левом дальнем углу ангара нажмите кнопку на стене - это опустит подвешенный к потолку грузовой крюк. Возьмите с его сиденья вторую часть X-Сканера.

В правом дальнем углу ангара находится вход в лифт. Поднимайтесь в лифте на второй уровень, всходите по лестнице, разворачивайтесь на 180 градусов, и Вашим изумленным очам (или какие они там у Вас будут) предстанет некая обширная комната, посередине которой в художественном беспорядке расположились тела двух-трех погибших колонистов.

Идите к кабинке справа (отмечена красным огоньком). Заберите из нее Spy Robot (робота-шпиона) и поместите его в Inventory Вильямса. В будущем (сейчас робот неисправен), когда захотите пообщаться с ним, поднесите его к лицу Вильямса. Робот-шпион снабдит Вас смысловой информацией, связанной с сюжетом. Для прохождения игры этот разговор не необходим.

Идите налево. На скамейке лежит Красная Карточка Доступа.

Идите назад к лифту и остановитесь, как только увидите его дверь. Справа от двери на стене находится едва заметная кнопка, которую надо единожды нажать (вероятно, Вы обнаружите ее не сразу, хотя она и находится на видном месте).

Воспользуйтесь лифтом, чтобы вернуться назад в ангар. Выходите из ангара в Docking Bay. Идите к лестнице, поднимайтесь по ней и Вы уткнетесь в компьютер.

Поверните направо и Вы увидите два вентиля. Испробуйте на правом вентиле подобранную Вильямсом трубу - это возобновит подачу топлива в ангар.

Вернитесь к компьютеру и нажмите USE (один раз!).

Развернитесь и идите в проход, обрисовывающийся справа (нажав USE, Вы его открыли). Зайдите в отсек и Вы увидите труп Креспи. Возьмите CD-ROM. Выберите Лору - она отрезет у него руку.

Вернитесь назад на лестницу, где компьютер, и теперь спуститесь вниз командой GO DOWN. Перед Вами возникнет затененная лестница. Поднимитесь по ней, и справа в углу - Network Connection. Подключите к нему робота-шпиона - он починит себя.

Теперь вновь направляетесь в ангар, поезжайте на лифте на второй уровень, где уже были, поднимайтесь по лестнице, и перед Вами двери металлического шкафа. Воспользуйтесь роботом-шпионом - он откроет шкаф. В шкафу возьмите третий по счету кусок X-Сканера и Карту. Чтобы посмотреть карту, поднесите ее к лицу персонажа, в чьем Inventory она находится.

Возвращайтесь в ангар. Справа от створок входа в ангар находится платформа подъемника и на стене рядом с ней - активизирующая ее кнопка. Поднявшись наверх, поверните направо и Красная Карточка Доступа откроет Вам путь в лабиринт коридоров базы.

Идите прямо до первого перекрестка. Вы должны оказаться перед дверью Exit SAS 6 (здесь же находятся двери Exit SAS 7, 8 и 9; Вы пришли из Exit SAS 8). Заходите в Exit SAS 6.

Взгляните на панели управления перед Вами и подберите с пола четвертый и последний кусок X-Сканера. Если все 4 куска и робот-шпион находятся в Inventory у Вильямса, то с этого момента Вы получаете X-Сканер.

X-Сканер служит для обнаружения скрытых проходов. Дальше рекомендуется путешествовать, не выпуская его из рук (то бишь, он должен быть выбран).

Развернитесь вокруг своей оси и справа от выхода на полу Вы увидите горку мин. Возьмите две-три. Хотя, чес но признаться, сражение с использованием мин показалось нам слишком проблематичным и мы ограничивались оправданием себя в испытаниях Laser Gun (пока не добрались до гранат, конечно).

Выходите обратно на перекресток, поворачивайте направо, заходите в Exit SAS 9, идите до перекрестка и на нем поворачивайте налево, заходите в Exit SAS 11.

Перед Вами коридор. По правой его стороне тянутся отсеки, всего их четыре. Имеет смысл зайти во все. Необходимо - только в третий. С другого конца коридора тоже есть выход - окружным путем он вернет Вас к Exit SAS 11 и лучше им пока не пользоваться.

Первый отсек. На лежаке вытянулсядохлый чужой. Толку от него, как мы поняли, никакого.

Второй отсек. Панель в стене открывается. Вы оказываетесь в секретной комнате. На столе лежит CD-ROM, возьмите его. И - совет - возвращайтесь назад в отсек. Другой ход, который Вам открывается, запутанными путями выводит Вас в коридор, по которому Вы будете проходить, когда отправитесь за гранатами (а это случится достаточно скоро). Пока что он Вам не нужен.

Третий отсек. За кроватью лежит CD-ROM. На стене есть сейф, напротив - встроенный в стену компьютер. Подойдите к сейфу. Наберите буквы A-B-C-D-E в обратном порядке трижды подряд и заберите из сейфа Battery Key Card и микрочип. Вставьте микрочип во встроенный компьютер напротив и Вы ознакомитесь с видеодневником Васкала.

Четвертый отсек. Девушка, которую чужие превратили в кокон. Поговорите с ней на интересные темы (каждый раз, когда разговор будет прерываться, Вы будете оказываться перед закрытой дверью; не стесняйтесь, заходите снова и возобновляйте прерванный разговор). Когда все выясните, задайте первый вопрос из списка и затем снова первый вопрос. У нее из груди вылезет маленький чужой (драться Вам с ним не придется, он позорно сбежит).

Возвращайтесь на перекресток, с которого Вы вошли в коридор (где Exit SAS 11), и идите направо в Exit SAS 10. На следующем перекрестке идите в Exit SAS 9, только тут есть один нюанс. Данный этап можно пройти и позже (более того, по смыслу игры так и предполагается). Но существенной разницы, когда проходить, сейчас или потом, нет. Разве что, если потом, то придется специально возвращаться. Отложить на потом будет разумно, если Вас изрядно поджимает время, а перезагружаться не хочется. Мы предлагаем пройти сейчас. Хотите потом - пропустите следующие 3 абзаца (Вам в Exit SAS 7, на этом же перекрестке).

Откройте большую розово-красную дверь и следуйте прямым фарватером, пока не упретесь в четвертую по счету красную дверь (сворачивать во всякие ответвления по пути нежелательно - там игра иногда зависает). Развернитесь кругом, и X-Сканер поможет Вам увидеть люк на полу, в который можно забраться.

Когда спуститесь вниз, идите прямо, еще раз прямо и Вы будете воевать с паукообразными facehuggers - это те, которые выплывают из яиц. Вам надо перебить всех facehuggers и взорвать все яйца. Можете истратить на них свой минный запас, но можно обойтись и Laser Gun'ом.

Когда отвоюетесь, то обнаружите, что слева находятся полки с гранатами, которыми Вам надо получить записки (связки четыре не помешает); направо - ход в лабораторию, куда Вы можете пройти, только если у Вас есть Тепе-патин (он у Вас есть, если Вы отложили этот этап на потом); в глубине направо - вход в лифт.

Итак, возвращайтесь назад, на перекресток, где находятся Exit SAS 6/7/8/9 и заворачивайте в Exit SAS 7. Перед Вами возникнет силовое поле. На правой стенке - панель доступа. Воспользуйтесь рукой Креспи, и силовое поле будет отключено.

Добро пожаловать на "Please Insert Disk 2".

**Часть третья:** "Успеть до того, как взорвут планету".

Вы вновь "на часах". Вас больше уже не собираются есть, Вас теперь собираются взрывать. Заметьте: как только Вы вернетесь на "Disk 1", Вас снова захотят съесть, а про "взорвать" забудут. А когда Вы опять придете на "Disk 2", Вас опять же расхотят есть, а захотят взорвать. Такая вот карусель.

Произведя "Insert Disk 2", Вы оказываетесь на развилке. Налево от Вас находится многоуровневая винтовая лестница. Направо - подключенные к компьютерам личиночные яйца чужих. Прямо - лаборатории.

Начните с того, что пойдите в дверь налево. Спускайтесь до второго уровня (надпись "Level 2" на стене), осуществляйте команды turn around и turn right и Вы окажетесь перед дверьми Alien Center (Центр Чужих).

В Alien Center идите вниз по находящейся справа на экране лестнице. Возьмите со стола Электронную Карточку (Electronic Card). Обследуйте окрестности и поблизости под лестницей Вы обогатитесь первой из шести частичек, из которых позже Вильямс соберет Alien Protector (обратите внимание, все эти частички должны помещаться в Inventory Вильямса).

Выбирайтесь из Alien Center обратно на винтовую лестницу, спускайтесь дальше на первый уровень, поворачивайтесь кругом и забирайте моток веревки с крюком на конце - она лежит на бочке справа.

Вверх по винтовой лестнице, назад на перекресток. Идите в дверь, находящуюся напротив Вас.

Подойдите к компьютерному блоку на дальней от Вас стене. Возьмите Battery Key Card и дважды просуньте ее в разъем. Вы получите распечатку, в которой указаны химический состав наркотика Royal Jelly и код MYRIMIDON.

Выходите обратно на перекресток. Сворачивайте направо, открывайте дверь, в коридоре идите направо и заходите в лабораторию.

Лаборатория выполнена в десятках ракурсов, поэтому будьте готовы к тому, что первое время Вам придется мучиться от клаустрофобии.

Слева от двери на стенке (сантиметр от пола) прилеплена вторая частица от Alien Protector. Рядом находятся мониторы (тоже слева от двери) и около них на полу лежит третья частица.

Если смотреть от двери, то в центре лаборатории находятся 2 стеклянных шкафчика с химреактивами, причем в каждый шкафчик доступы с обеих сторон и с каждой стороны - разные реактивы.

Идите в центр лаборатории так, что Вы окажетесь между шкафчиками. Повернитесь так, чтобы стоять лицом к двери, загляните в шкафчик и подберите с его дна четвертую по счету частицу.

Там же, где Вы находитесь, стоят два монитора, на которых Вы можете увидеть 2 химические формулы. И там же (если смотреть в сторону холодильной камеры справа) находится смеситель.

Формулы таковы:

Первая: FOR BE KU THINE PI XI ;

Вторая: BE NA XI DIL NO CL .

Первая дает Вам Beta-Fortine - вещество, которое может заменять пищу. Что представляет вторая формула, неизвестно, так как не понятно, где искать требуемый для ее изготовления Cl (хлор). О том, где добыть For для первой формулы, говорится ниже.

Для комбинирования реактивов в смесителе поместите их в указанном порядке в пробирки слева и нажмите USE на клавиатуре справа.

Идите в холодильную камеру. Панель, открывающая вход в нее, располагается напротив входной двери в лабораторию по другую сторону от шкафчиков с химикатами.

В холодильной камере разживитесь таким химреактивом, как For, а также пятой частицей для Alien Protector и музыкальным CD-ROM'ом.

Идите назад в лабораторию. Снова встаньте лицом к панели, открывающей холодильную камеру. Развернитесь кругом. Выполните команду Look на камере, подвешенной к потолку вверх слева. Возьмите шестую и последнюю частицу для Alien Protector из вентиляционной решетки, находящейся в стене перед Вами. Как только у Вас будут все 6 частичек, Вильямс соберет из них Alien Protector.

Направо от входной двери в лабораторию есть монитор, рядом с которым находится Video-CD, где Вы можете ознакомиться с содержанием CD-ROM дисков, находящихся в Вашем распоряжении. Как Вы уже, наверное, заметили, только одна треть дисков содержит информацию по сюжету игры, прочие же позволяют прослушать музыкальные треки, которые звучат по ходу игры. Разумеется, для борьбы с чужими музыкальные диски никоим образом не нужны.

Вообще, вся музыка ALIENS хранится в файлах с расширением WAV в директориях \ALIENS\DISK1(DISK2)\MUSIC, и Вы можете всегда послушать их, воспользовавшись, на-

пример, утилитой Media Player под Windows 3.1/3.11 или любой другой, способной проигрывать подобные файлы.

В лаборатории, кроме входной двери и двери в морозильник, есть еще одна дверь, которую Вы уже наверняка заметили. Ну что ж, настал ее черед открывать свои тайны.

Идите по коридорчику и поворачивайте в левую дверь (вторая для Вас на данный момент закрыта). На столе лежит очередной CD-ROM (с информацией).

На мониторе Вы прочтете третью формулу, с помощью которой Вы можете получить Tele-Pathine - вещество, которое способно нейтрализовать кислотную кровь чужих. Формула выглядит так: CO TE H2O PAT THINE PI.

Развернитесь - Вы окажетесь лицом к двери, через которую вошли. Справа от нее - скрытая дверь. Вам туда.

Найдите столик с химикатами, возьмите Bismuth и Caine. В центре помещения находится черный вертикальный саркофаг, доступ к нему справа от столика. Используйте клавиатуру, наберите код MYARMIDON. Вы станете обладателем искусственного механического чужого.

В том же помещении находятся две колбы, в которых плавает парочка facehuggers. Прежде чем повернуть вентиль, открывающий колбы, выньте вентиляционную решетку, которая находится у пола справа от колб. Затем вскрывайте колбы и Вы получите одного такого паучка в личное пользование.

В комнате есть дверь, ведущая в помещение, где Вы раньше воевали с facehuggers и расстреливали яйца чужих. Однако проход загромождает труп чужого. С этой стороны Вы не можете его миновать.

Если Вы еще не воевали с facehuggers и не насобирали гранат, а отложили этот этап на потом, то, когда решите его пройти и повоевать с ними, назад можете вернуться, окропив мертвого чужого нейтрализационным Теле-патином. Карточка, открывающая дверь со стороны чужого, находится на полу под дверью.

Далее через комнату, где стоит монитор с формулой Теле-патина, выходите в коридорчик, но идите не в лабораторию, а в ту дверь рядом, где Вы еще не были.

Поговорите с Морлаком. Учите, разговор можно вести, пока Вы не выйдете из комнаты, потом можно вернуться, но договорить не удастся. Почему - сами увидите.

Из лаборатории идите назад на перекресток и заворачивайте налево, в комнату, где компьютеры. Подходите к уже знакомому компьютеру на стене и единожды втыкайте в слот Battery Key Card.

Затем подойдите к одному из мониторов, прикрученному к личиночному яйцу чужих. Убедитесь, что паукообразный facehugger находится наготове в руках О'Коннора и наберите Egg Slime.

Снова идите в лабораторию и сделайте в смесителе Royal Jelly. Формула Royal Jelly: BE NO DIL EGG SLIME.

Готовый наркотик дайте выпить Лоре. Таким образом Ваши герои наконец-то узнают то, что Вам не дает покоя уже давно: планету намереваются взорвать и ее надо как можно скорее покинуть.

Прежде чем выполнять следующие далее действия, пересчитайте число имеющихся у Вас гранат. Придется повоевать, и Laser Gun должен быть признан безнадежно устаревшим.

Идите на винтовую лестницу (на перекрестке дверь напротив). Спускайтесь на второй уровень, заходите в Alien Center. Выполните команду Look в верхнем левом углу экрана. Запустите в гигантское яйцо механического чужого, затем используйте веревку с крюком, чтобы забраться в него самим.

Вы - в лабиринте. Чтобы пройти его, надо действовать следующим образом: прямо, прямо, налево, прямо, прямо, прямо, направо, направо, прямо, налево, прямо, прямо, налево, прямо, направо, прямо, налево, направо, прямо, направо, прямо. Возьмите со стола Синюю Карточку Доступа. Направо - выход на первый уровень винтовой лестницы. Прямо - возвращение в лабиринт.

Возвращайтесь в лабиринт. Идите теперь вверх, вперед, налево, вперед, налево, направо, вперед, налево, вперед, налево, вперед, направо, вперед, направо, вперед, направо. Последует разговор с профессором Church. Затем Вы должны будете разделаться с двумя чужими, после чего Вы снова окажетесь на выходе из лабиринта.

Если есть желание, можете вернуться в лабиринт (он не настолько сложный, чтобы из него нельзя было потом выйти) и повоевать с чужими (по двое, они раскиданы по всем закоулкам лабиринта). Только учтите, в будущем Вам потребуется еще 1 связка гранат, так что все не тратьте.

Если позже захотите вернуться в лабиринт - идите через первый уровень с помощью Синей Карточки Доступа.

Через перекресток идите к лаборатории, но в коридоре поверните не направо, как обычно, а налево. Синяя карточка доступа откроет Вам дверь во вторую лабораторию.

Слева лежат три тела. Лора с удовольствием отрежет у каждого по руке. Вам нужна только одна - рука Васкала, шофера.

Справа находится подключенная к электродам голова - можете взглянуть.

Теперь выходите на перекресток, идите в дверь напротив через силовое поле, в Exit SAS 8, возвращайтесь в ангар (тот, что в Docking Bay).

В ангаре стоит бронированный автомобиль (похожий был в фильме "Чужие II"). Заправьте его (там есть топливный шланг), забирайтесь в кабину, с помощью руки Васкала включайте зажигание.

Далее - концовка игры. От Вас потребуются только закидать гранатами нескольких дерзнувших напасть на Вас солдат, что будет сделать не так уж и сложно.

Конец.

## ALIEN LEGACY

Фирма - Dynamix/Sierra On-Line. Год выпуска - 1994.

### ТРЕБОВАНИЯ К АППАРАТУРЕ:

Процессор: не менее 386/20sx

Графика : VGA

Память : RAM - 570 K, XMS - min/4MB+2MB

Место на жестком диске: 22 Мб + сохраненные игры (по 213 K)

Требования к игроку: английский в объеме средней школы.

Управление: клавиатура, весьма рекомендуется мышка Microsoft

Звук: Adlib, Adlib Gold, Soundblaster, SB Pro, Roland

Настройка звуковой карты осуществляется выставлением нужной цифры в первой строке файла config.dat:

0 - Без звука

1 - Adlib

2 - Sound Blaster

3 - Sound Blaster Pro

4 - Pro Audio Spectrum

5 - Gravis Ultrasound

### ПРЕДЫСТОРИЯ

Вы приглашаетесь в 22-й век. Земля ввязалась в тяжелую межзвездную войну с расой чужих - центаврианами. Дела у соплатанников идут из рук вон плохо. Дабы избежать тотального уничтожения человечества, наши потомки в лице Совета Безопасности ООН приняли решение разослать корабли-колонии в другие звездные системы. Вы вступаете в игру в роли капитана корабля-матки "Каллипсо" (UNS Calypso), который находится на подлете к звездной системе Бета Кэли (Beta Caeli). В Вашем распоряжении достаточно сил и средств для создания новой колыбели человечества. Впрочем, выживание в соседстве с враждебными соседями - не единственная Ваша задача. Очнувшись от криогенного анабиоза, Вы узнаете, что вскоре после Вашего отлета ученые сделали прорыв в двигателестроении. Вслед за Вашим звездолетом к Бета Кэли был послан корабль флота объединенных наций "Танталус". Благодаря более мощному движку, он должен был обогнать Вас в пути и приготовить базу для Вашего появления. "Танталус" долетел до места назначения, но после этого связь с ним прервалась. Катастрофа? Отказ техники? Неудачный контакт с инопланетной расой?

### ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Игра сделана на "высоком профессиональном уровне". В ее разработке принял участие Джо Йббра (Joe Ybrra), который создал ранее "STARFLIGHT" и "YSERBIUS". Несмотря на то, что события разворачиваются в пределах одной звездной системы, механизм и сюжет игры гарантируют десятки часов напряженного удовольствия.

Второй раз Вы в нее играть не станете из-за достаточно прямолинейной сюжетной линии. Но, поверьте, одного раза Вам будет достаточно, чтобы не жалеть о затраченных на ее покупку средствах.

Графика не дотягивает до уровня "OUTPOST", но ее качества адекватны происходящим в игре событиям (на уровне DUNE 2).

Игру можно смело посоветовать тем, кто любит разрешать интригующие загадки и склонен к управлению развитием городов. Погружение в игровую среду происходит достаточно быстро, после понимания механизма создания нормально функционирующей колонии все остальное становится на свои места.

Частое сохранение игры обязательно. Вы никогда не будете знать, что произойдет с Вашим мирком в следующий момент.

К недостаткам игры можно отнести следующие моменты:

- компьютер не предупреждает о том, что в какой-нибудь колонии дела пошли из рук вон плохо. Вам нужно осуществлять постоянный мониторинг колоний и оперативно принимать меры по нормализации "загнивающих" поселений;
- нет возможности уничтожать собственные корабли. Если некоторые из них из-за выработки топлива застряли где-нибудь в космосе, Вы не сможете доставить к ним топливо. Поэтому эти бесполезные корабли будут только засорять Ваш реестр;



• нет возможности уничтожить собственную колонию (например, если заводы больше не в состоянии добывать руду). В игре утверждается, что перед уничтожением колонии Вы должны вывести из нее весь персонал и оборудование. Тем не менее, некоторые поселения продолжают производить людей, несмотря на то, что там уже не осталось жилых блоков. Как и в случае с застрявшими кораблями, эти базы засоряют реестр.

В целом, эти недостатки вполне можно занести в разряд второстепенных, положительные моменты перевешивают их на порядок. Как и в большинстве SIERRA-овских игрушек, музыка приятна и ненадоедлива. К победе ведет множество путей. Проиграть игру Вы можете лишь в том случае, если допустите гибель Вашего флагмана "Каллипсо" или проявите неосторожность в ходе игры, которую не простит один из Ваших советников. Подробности - ниже.

### ИГРОВАЯ СРЕДА

Звездная система Beta Caeli смоделирована по образу и подобию нашей собственной Солнечной. В ней фигурируют планеты, спутники (луны) и два пояса астероидов. Орбитальная механика небесных тел тщательно просимулирована, Вы можете отслеживать взаимное расположение небесных тел с помощью отличной трехмерной карты. Для того, чтобы исследовать небесное тело, Вам нужно сначала послать к нему корабль, после чего создать колонию или космическую орбитальную станцию. Поверхность каждой планеты разбита на сектора. Выберите один из них и кликните на нем мышкой. Корабль перелетит в указанное место. Кликните на секторе еще раз. Теперь Вы сможете произвести облет уникального ландшафта данного сектора на фиксированной высоте. Облетая сектор, Вы можете обнаружить иконки, обозначающие следующие ресурсы:

- руду;
- энергию;
- научные находки в разных областях знания;
- ключи, способствующие продвижению сюжета игры.

Руда и энергия собираются с помощью клика мышки. Если Вы собрали в секторе все ресурсы - появится соответствующая надпись. После клика на научных значках появится надпись, объясняющая, почему Ваши ученые вдруг резко поумнели. Как правило, эти пояснения достаточно разумны, хотя временами кажется странным, куда продвинула моих математиков находка камней конической формы.

Ключи к развитию сюжета постепенно проясняют судьбу Вашего предшественника - корабля "Танталус" - и помогают избежать его ошибок. Что впечатляет: Вы можете проводить исследование секторов случайным образом и при этом сюжетная линия игры остается плавной, без скачков.

К сожалению, со временем исследование новых площадей приедается. Сбор ресурсов полезен для обеспечения начальной стадии функционирования колоний, но не более того. В игрушке "Starflight" я загружал корабль сокровищами и мчался домой прикупать апгрейд для корабля. Здесь же больше чувствуешь себя в роли белки, припасающей орехи на зиму.

В начале игры Вы находитесь на орбите GAEA - одной из самых приятных планет в этой системе. Впрочем, обнаружение планет с подходящими условиями жизни не является необходимостью. Технология образования поселений-колоний одинакова для планеты земного типа и для безатмосферного астероида.

В экономическом смысле игра весьма напоминает Sim City. Создавая колонию, Вам нужно позаботиться о том, чтобы она была в состоянии автономно функционировать. Вы будете строить жилые модули, электростанции, заводы, исследовательские лаборатории и т.д. Всего Вы сможете поставить до 16 объектов. Чтобы колония нормально функционировала, производимые ею ресурсы должны превышать потребляемые. Например, генератор энергии производит определенное количество электроэнергии. Для того, чтобы он работал, нужно обеспечить определенное количество людей, роботов, руды, энергии, элементов жизнеобеспечения. Предположим, что Вы решили провести модернизацию завода, добывающего руду. На какое-то время добыча руды прекращается. Если запас руды мал, он вырабатывается, генератор переходит в режим ожидания недостающего ресурса и перестает производить энергию. Если энергии в запасе тоже нет - модернизация завода прекращается. Оставшись без руды и электричества, Ваша колония из процветающей становится хилой.

В начале игры Вы не должны увлекаться созданием максимального числа поселений. Со временем, исследовав другие планеты и астероиды, Вы сможете организовать перекачку ресурсов между колониями. После изобретения прогрессивных технологий Вы получите возможность модернизации имеющихся объектов. Это приведет к повышенному потреблению природных ресурсов, но обеспечит рост производства.

В игре имеется возможность строить космические станции рядом с планетами. Несмотря на достаточно дорогостоящее содержание, Вы без них не обойдетесь: они могут сослужить роль заправочной станции в процессе заселения звездной системы. Другая их функция - база для проведения научных исследований в условиях нулевой силы тяжести. К тому же, Вам ничто не помешает их законсервировать, если они выполнили свои функции.

События происходят в реальном масштабе времени. Скорость течения времени регулируется. Настоятельно рекомендую пользоваться этой возможностью. Если игра находится в динамической стадии, обязательно замедлите время. Если Вы дошли до этапа простого ожи-

дания - ускорьте. В игре есть несколько моментов, которые становятся фатальными при прохождении на высокой скорости. Вы просто не успеваете выполнить своевременно нужные действия. Поэтому будьте внимательны.

В Вашем "штабе" имеется пять советников: Инженер, Ученый, Военный, Навигатор и Робот. Время от времени они будут возникать на экране и ненавязчиво советовать сделать то-то и то-то или сообщать новую информацию. Сигналом о том, что кто-то из них хочет с Вами пообщаться, будет появление в левом верхнем углу вертикальной полоски с сокращенным списком советников. Напротив вызывающего абонента загорится лампочка.

Как правило, их рекомендации верны. Если Вы будете им незамедлительно следовать, то у Вас есть шанс победить. Иногда эти "советчики" противоречат друг другу. В этом случае выбирайте наиболее осторожный и мирный путь развития событий. Жаль, что в игре нет возможности высказать подчиненным все, что Вы о них думаете, и поставить их на надлежащее место. Вы также можете в любой момент игры обратиться к ним за советом по собственной инициативе.

Одно из слабых мест игры - невозможность ведения диалога. Сообщения, исходящие от Ваших подчиненных и чужих, просто доводятся до Вашего сведения. Вам остается только принять их к сведению, совсем как в Simcity.

Любителей пострелять в космосе ждет разочарование. Результаты всех боев Вам будут сообщены на фоне видеовставки.

В то же время корабли играют в игре весьма важную роль. Их назначение - исследование планет и оборона. На вооружении у них имеется лазер, а в специальных миссиях - ракеты. Грузовой отсек предназначен для сбора ресурсов и прочих находок. Запас топлива весьма ограничен, особенно в начале игры. Существует реальная возможность при межпланетных перелетах потерять пару-тройку кораблей, у которых "обсохли" баки.

## **ОСНОВНЫЕ МЕНЮ И ЭКРАНЫ ИГРЫ**

К ним можно отнести экран мостика, трехмерную карту звездной системы, экран колонии или космической орбитальной станции, экран планетарного сектора.

Главное меню игры возникает при нажатии правой кнопки мышки и имеет следующие опции:

### Bridge - капитанский мостик "Каллипсо"

Именно здесь сидят Ваши советники или лица, их замещающие. Для общения с нужным советником кликните мышкой на его изображении. Если сделанное им сообщение имеет важное значение, то его сокращенная копия будет автоматически занесена в раздел "LOG" - журнал в составе Вашего PDA - персонального электронного секретаря.

### Space Map - трехмерная карта звездной системы

Здесь Вы можете отслеживать взаимное положение небесных тел, наблюдать за кораблями, псевдоастероидом "Гамма-1" и т.п. В Вашем распоряжении имеются кнопки, которые позволяют изменять масштаб карты, а также вращать ее по Вашему усмотрению.

### Colony Manager - экран менеджера колоний

Чем чаще Вы будете сюда заглядывать, тем лучше. Сюда стекается вся статистическая информация о жизнедеятельности Ваших поселений, об имеющихся запасах руды, энергии, элементов жизнеобеспечения, о наличии людей, роботов, самолетов и ракет. Здесь же можно уточнить количество основных строений в колонии (жилых модулей, заводов, генераторов и лабораторий). При постройке защитного щита или передатчика массы также появится соответствующая надпись. Если колония испытывает недостаток какого-нибудь ресурса, он выделяется красным цветом. Если все цифры зеленые - все в порядке. Колонии заносятся в реестр менеджера по мере их создания. Что очень неудобно - Вы не можете перетасовать их по своему усмотрению.

Если в уголке колониального поля стоит одна или несколько зеленых точек - в этой колонии присутствуют Ваши советники. Какие именно - указано сокращенной надписью типа "mil" (военный) и т.п.

В правой части экрана имеется два столбца, позволяющих перейти к нужной Вам колонии.

Кликнув мышкой на поле нужной колонии, Вы попадете в экран колонии. В нижней части экрана имеется информационное поле, где сосредоточены статистические данные для данной колонии. Они практически повторяют (не указывается количество ракет) аналогичное поле из экрана менеджера колоний. Основную часть экрана занимает окно территории колонии. Именно здесь Вы можете размещать доступные постройки. Строить сооружения Вы можете в том случае, если в Вашем распоряжении имеются необходимые для этого ресурсы и если число уже построенных объектов меньше 16.

Тип сооружения для постройки можно выбрать стрелками в правой части экрана. Под стрелками приводится перечень необходимых для его постройки ресурсов. Если их не хватает - иконка объекта перечеркивается красной полосой. Для установки объекта в нужном месте просто перетащите его нажатой кнопкой мышки. Скроллинг окна территории также осуществляется нажатой у края окна кнопкой мышки.

В правом верхнем углу каждого строения имеется маленький цветной шарик (или два). Цвет означает следующее:

- ярко-салатовый - объект функционирует нормально;
- матовый/зеленый - объект находится в отключенном состоянии;
- красный - объект не функционирует (не хватает ресурсов);
- наличие второго желтого шарика означает, что у Вас есть возможность провести модернизацию объекта;
- синий - объект в стадии модернизации.

Кликнув на поле имеющихся в колонии кораблей, Вы можете войти в экран задания миссии корабля. В этом экране Вы можете управлять следующими параметрами полета:

- выбор миссии:

EXPLORATION - исследование планетарных секторов

PROBE - полет к небесному телу и его автоматическое исследование

TRANSPORT - перелет с грузом в указанное место

PIPELINE - осуществление челночных грузовых перевозок, есть возможность возить ресурсы в обе стороны (т.е. без "порожняка"); если не укажете количество рейсов, то Ваш челнок будет мотаться бесконечно

SPACE STATION - создание орбитальной станции возле указанного небесного тела

MISSILE - нанесение ракетного удара (1 ракетой) по указанной цели;

- выбор цели (колонии, небесного тела и т.п.);

- загрузка грузового отсека;

- выбор пилота (робот, человек, советник).

С помощью кнопки "VEHICLES" Вы можете войти в экран менеджера кораблей. Запуск корабля осуществляется кнопкой "LAUNCH".

#### Vehicle Manager - менеджер кораблей

Реестр менеджера пополняется по мере постройки новых кораблей. Для каждого корабля указано название, пилот, запас топлива и выполняемая миссия. В правом верхнем углу находится перечень миссий, позволяющий осуществить среди всех имеющихся кораблей выборку по типу выполняемой миссии. Если кликнуть мышкой на поле корабля - можно попасть в экран конкретного корабля. Этой возможностью нужно пользоваться, если необходимо изменить тип выполняемой миссии (например, прекратить выполнение бесконечной челночной миссии типа "pipeline").

#### Technology Manager - менеджер научных исследований

Здесь появляются предложенные Вашими советниками изобретения. Ваше дело - решить, которому из них (если их несколько) выделить накопленные исследовательские ресурсы. Если ресурсов хватает - кликните на поле начала исследования. Через определенное число ходов будет сделано соответствующее открытие. При этом, в каком бы экране Вы не находились, прозвучит возглас: "Эврика!". Если ресурсов в каких-либо областях знания недостаточно - они подкрашиваются красным цветом. Пройдитесь по Вашим лабораториям, измените предмет исследований нужным Вам образом или настройте новых.

#### View PDA - просмотр персонального электронного секретаря

POWER - для выхода из PDA;

LOG - дневник текущих записей - один из самых важных источников информации. В него автоматически заносится в сокращенной форме все мало-мальски дельные предложения советников. Если Вы отреагируете на них (например, слетаете и исследуете указанный планетарный сектор), то соответствующая запись дневника автоматически удаляется. Есть советы, которые Вы не захотите выполнять. Чтобы убрать надоевшую запись - кликните на ней, после этого кликните на кнопке DELETE;

LIBRARY - библиотечка, куда помещаются результаты исследования спутниками небесных тел, исследования по биосфере, чужим и пр.;

STATUS - текущая статистика Ваших достижений;

DAMAGE - статистика вреда, нанесенного Вами и Вам;

DELETE - для удаления ненужных записей в LOG и LIBRARY.

#### Pause - пауза

Единственное место в этой игре, где время останавливается.

#### Options - опции

SAVE GAME - сохранение текущей игры;

LOAD GAME - загрузка ранее сохраненной игры;

NEW GAME - начать новую игру;

SOUND ON/OFF - управление звуком;

MUSIC ON/OFF - управление музыкой;

GAME SPEED - управление скоростью игры. Начинаете Вы со скоростью 4, диапазон скоростей - от 1 до 10. Уменьшение скорости - правой клавишей, увеличение - левой;

QUIT - выход в DOS;

LEAVE - выход из меню опций.

#### Game turns - текущий ход игры

Позволяет Вам следить за последствиями выставления высокой игровой скорости.

#### Экраны планеты

При выполнении исследовательской миссии перед Вами возникает разбитая на секто-

ра карта планеты. Сектора обозначаются буквой и числом, которые соответствуют параллели и меридиану. Выбор сектора удобно делать с помощью двоекных кнопок в левой части экрана. Если выбирать сектор непосредственно мышкой - можно легко ошибиться на искривленных участках карты. В нижней части экрана находятся иконки для следующих опций:

- определение места, пригодного для основания колонии;
- создание новой колонии;
- обнаружение на карте секторов с запасами руды;
- обнаружение секторов с запасами энергии.

В верхнем правом углу после соответствующего изобретения появится устройство, позволяющее разыскивать сектора с научными находками и сюжетными ключами.

Локации всех типов производятся за счет имеющегося на борту корабля топлива. Увлечетесь - не останетесь на обратный путь.

### Экран сектора

Основное место занимает трехмерное изображение поверхности сектора. На его фоне Вы можете найти иконки ресурсов, научных находок и ключей для развития сюжета. Подбираются эти иконки кликом левой клавиши. На планетах GAEA и RHEA Вам придется сражаться с биотой. Уничтожается она лазером или напалмовыми зарядами. Лазер наводится мышкой, а напалм сбрасывается кнопкой в нижней части экрана. Там же находятся кнопки для управления движением корабля, для просмотра грузового отсека и включения локатора. Самая правая кнопка служит для переключения трехмерного изображения поверхности на плоскостное (оно не такое живописное, зато более удобное). Сектора имеют достаточно малую площадь. Произвести систематичный облет сектора можно следующим образом: разверните корабль под углом в 30 градусов к вертикали и летите, никуда не сворачивая. Через минуту - другую Вы облетите весь сектор.

### **ОТВЕТЫ НА ОСНОВНЫЕ ВОПРОСЫ**

*Один советник советует одно, второй - нечто противоположное. Чьему совету следовать?*

Выполняйте все советы Ваших советников. В спорных случаях игнорируйте совет волевого советника или повремените с его выполнением.

*Я не могу понять, что делать дальше. Игра не дает никаких ключей.*

Все дело в том, что Ваши советники не идеальны. Некоторые из них не в состоянии разобраться в полученных данных сразу. В конце концов Вы получите сообщение типа: "Капитан, тут мы просмотрели одну штуковину...", но вплотную занялись ею сейчас".

Второй вариант: все ли Вы исследовали? Не забыли про доступные планеты и спутники? На них можно отыскать много интересного.

*Я получил на PDA (Persons! Digit Assistant - личный электронный секретарь) какие-то глупые сообщения.*

Программисты - тоже люди, к тому же им свойственна потребность время от времени "отрываться". Уничтожьте их (сообщения, не программисты).

*Существует ли веская причина исследовать все планеты?*

Я так не считаю. После очередной находки сюжет опять начнет развиваться. Ваша основная задача - следовать в его русле.

*Нужно ли строить много исследовательских лабораторий?*

Я считаю, что нужно. Каждая Ваша колония может позволить себе иметь одну лабораторию. Впрочем, мнения по этому поводу расходятся. Вы можете получить нужные поинты исследований, просто собирая их при исследовании секторов. Времени у Вас на это уйдет...

*Существует ли стратегия при строительстве в колониях?*

Стратегический совет: старайтесь, чтобы все строения колонии находились на одном уровне. Иначе производство и потребление ресурсов будет разбалансировано. Вам разрешено строить 16 сооружений в каждой колонии. Я предпочитал следующее распределение "вакансий":

- 5 жилых модулей;
- 5 заводов (3 роют руду и 2 производят роботов);
- 5 генераторов энергии;
- 1 - по Вашему выбору (лаборатория, защитный щит и пр.)

Ваши предпочтения могут отличаться от предлагаемых. Для достижения Великой Стратегической Победы в игре Вам нужно максимизировать количество колоний.

*Способ получения огромного числа кораблей.*

После постройки завода установите тип производимой продукции - корабли ("vehicle"). С началом функционирования завод практически сразу произведет корабль. Далее переведите завод в отключенное состояние "off-line", потом опять подключите его ("on-line"). Через ход будет готов очередной корабль. Таким образом Вы можете в течение одной минуты построить десяток кораблей. При этом из запасов колонии будут вычтены соответствующие ресурсы.

Внимание! В игре имеется ограничение на количество корабельных двигателей. Оно равно 148. Больше этого числа Вам построить не удастся.

### **Советники.**

В руководстве к игре приводятся биографии Ваших советников. После их прочтения было большим разочарованием узнать, что их роль в игре однозначно predetermined. Она не меняется в зависимости от обстоятельств или полученного советниками опыта.

Периодически во время игры будет возникать необходимость послать какого-нибудь советника в нужное место. Нет ничего проще: сделайте его пилотом корабля и отошлите последний по назначению с транспортной или исследовательской миссией.

### **Основные этапы развития сюжетной линии и Ваши действия.**

В то время, как Вы занимаетесь мирными трудами и обживаете звездную систему, флора и фауна на планетах Gaea и Rhea приобретают склонность к агрессии, терроризму и пакостничеству. Все из-за того, что они управляются скрытым среди Бета-астероидов кораблем-маткой Хряков (H'Riak).

Изобретайте технологию защитного щита, стройте в колониях на Gaea и Rhea соответствующие сооружения. Если в колонках раздался звук типа "хлоп-всплеск", знайте - на карте планеты появилась зеленая нечисть, которая направляется к Вашей колонии. Высылайте в зараженный сектор корабль для ведения боевых действий (в Вашем распоряжении лазер и напалм). Если хоть одна бяка осталась Вами не замеченной - можете считать, что Вы вообще никуда не летали. Поэтому ждите появления на экране сообщения об очистке сектора. Попутно можете заняться сбором полезных ископаемых.

Помимо этой марионеточной зелени, существуют еще и обитающие на Кроносе Эмпиианты (Empiants). Этим мы не нравимся, потому что от наших мыслей у них болит голова. Ваша задача - изобрести устройство, которое будет экранировать Ваши мысли. Эмпиианты оценят изобретательность умных обезьян (Smartmonkey) и решат, что дружить с Вами все-таки можно.

После того, как Вам удастся договориться с Эмпииантами, шиш скосит Ваши ряды: губернатор одной из колоний - амбициозная дама по фамилии Рейнольдс - поднимет мятежик местного значения. Если Вы ей не помешаете - она выпустит ракеты по Эмпииантам и Вам придется вызывать сохраненную игру.

В конце концов, Вы скооперируетесь с Эмпииантами, которые помогут Вам создать сверхсветовой космический движок для межзвездных перелетов. Тем самым будет обеспечена возможность расселения человеческой расы на широких просторах Вселенной. Взгляните на мультик, показывающий оснащение "Каллипсо" новым двигателем. Потом Вам сообщат рейтинг Вашей победы. Все встанут с отдаванием чести.

Кстати, о рейтингах:

DISASTROUS LOSS - катастрофическое поражение;  
MARGINA VICTORY - победа на грани проигрыша;  
TACTICAL VICTORY - тактическая победа;  
GRAND TACTICAL VICTORY - великая тактическая победа;  
OPERATIONA VICTORY - оперативная победа (шустрая, наверно?);  
GRAND OPERATIONAL VICTORY - великая оперативная победа;  
STRATEGIC VICTORY - стратегическая победа;  
GRAND STRATEGIC VICTORY - великая стратегическая победа.

### **ПОДРОБНОСТИ**

*Мой советник [\*.\*] хочет зачем-то слетать на Gammal. Нужно ли мне предварительно создать там колонию?*

Нет. Просто пошлите его в качестве пилота корабля с исследовательской миссией (Probe). Не забудьте загрузить корабль тем, что он потребует. Как правило, Навигатор потребует взять на борт некоторое количество роботов. Прежде, чем посылать их к Гамме-1, Вам нужно изыскать возможность уничтожения сигнала, который повреждает роботов.

*Игра не заканчивается с уничтожением корабля-матки H'Riak?*

Естественно.

*Что делать с агрессивными биоорганизмами на Gaea и Rhea?*

Если Вы уничтожите пилоны, с помощью которых биота на Вас натравливается, то астероид-корабль Гамма-1 взвует движками и устремится в местное Солнце - Бета Кэли. Через 1000 оборотов он воткнется в светило, а еще через 80 - солнце станет сверхновой звездой и Вы сможете начать игру заново.

Если Вы уничтожите пилон на самом астероиде Гамма-1 - результат будет аналогичным.

Для уничтожения биоты Вам предстоит изобрести биологическое оружие типа чумы (plague), бпрр..., которое вроде на людей не влияет. Когда Ваш советник выйдет с этим предложением, оно покажется неплохим. После взрыва соответствующих устройств активность биоты резко пойдет на убыль. Пройдет определенное время и начнут гибнуть люди. Теперь Вам нужно изобретать вакцину. Затянете - Биолог Вас прикончит.

Совет: выигрывайте время, взорвите на каждой планете только две бомбы типа Antigen Inhibitor. Биота почти исчезнет, а люди болеть не будут.

Расставить все точки над "i" можно будет после того, как Ваши служащие изобретут супер-бомбу Inverse Fusion Reactor (IFR - мощный ядерный ректор). Одного корабля с этой

игрушкой на борту будет достаточно, чтобы о корабле-матке Хряков больше не вспоминали. Стартовать корабль с IFR должен с "Каллипсо", в меню выбора миссий предусмотрена соответствующая возможность.

Ваши советники будут утверждать, что Вы не можете создавать новые колонии на Gaea или Rhea, пока не устраните опасность нападения биоты. На самом деле это не так. Доставьте во вновь созданную колонию достаточно материалов для постройки нескольких жилых блоков. Вслед за этим переправьте некоторое количество людей и быстро постройте защитный щит. После этого можете приступать к установке других сооружений. Обратите внимание: в процессе строительства Вы будете нести определенные потери, особенно в живой силе. Эти потери не прекратятся полностью и после постройки щита. Попробуйте отстреливать биоту еще на подходе к колониям в секторах.

Имеются непроверенные данные, что биота не нападает на корабли, которые находятся в колониях Gaea\_7 и Gaea\_8.

*Можно ли расстрелять всю биоту в секторах?*

Вы можете "отстрелить" все зеленые пятна с карты, но Вы не в состоянии уничтожить таким образом всю биоту. Она появится опять.

*Есть ли смысл колонизировать астероиды?*

На Ваше усмотрение. Астероиды Альфа богаты рудой. Исключением служит Альфа-1, запасы руды на котором быстро вырабатываются. На астероидах Бета руда вырабатывается быстрее. С другой стороны - колонии на астероидах могут служить стартовыми площадками при освоении новых планет, да и запас карман не тянет. Если времени не жалко - можно и создать.

*Поиск мятежной губернаторши.*

После восстания колонистов Вам будет предложено исследовать сектор Gaea: G30, после которого потянутся целая запутанная цепочка целей. Некоторые из вариантов заведут Вас в тупик, другие - погонят по кругу. Ниже приведен оптимальный путь:

Gaea:G30; Hermes:E4; Ares:I20; Hera:I21; Hades:D10; Hades:H12.

В один прекрасный момент губернаторша Вас начнет шантажировать: она потребует, чтобы Вы оборудовали новую колонию "Персефона" на Гермесе. Вам надлежит построить там жилье, достаточное для размещения 1000 человек. Не откладывая это дело в долгий ящик, более того - приготовьтесь к этому ультиматуму заранее. Для этого создайте на Гермесе колонию и завезите запас необходимых материалов. Если Вы не уложитесь в срок - "повстанцы" выпустят ракеты по Эмппиантам и Вы окажетесь в состоянии войны с единственными нормальными соседями.

После постройки жилья в Персефоне повстанцы начнут ездить друг к другу в гости с Hades на Hermes и обратно. Через определенное время Ваша разведка перехватит сообщение губернаторши о том, что из-за поломки корабля она застряла в бункере. Попалась, родная! Настал сладкий миг мести - посылайте ближайший корабль в сектор с бункером и уничтожьте последний вместе с расставленной вокруг него техникой. До этого момента уничтожать бункер нельзя, т.к. в нем окажется слишком много безвинно пострадавших и один из Ваших советников этого не перенесет. Ему придется Вас убить.

*Как можно погибнуть (Disastrous Losses)?*

- в самом начале игры - если Вы не создадите достаточно жилья для размещения разбуженных из-за критической неисправности в системе анабиоза колонистов;
- после бомбежки бункера повстанцев до того момента, как выстроено жилье на Персефоне, а у губернаторши сломался корабль;
- если Вы не будете ничего предпринимать, чтобы остановить Гамму-1, который летит в Beta Caeli;
- возможны и другие варианты. Если погибнете - сами узнаете.

*Проведение научных исследований.*

В начале игры Вам понадобятся 3 исследовательских лаборатории на "Каллипсо": одна из них должна заниматься биологией, а две другие - физикой.

Мне представляется оптимальным следующее распределение научных ресурсов:

- в начале игры на "Каллипсо" -- 1 Biology, 1 Physics, 1 Math; в колонии на поверхности Gaea - 1 Biology;
- позже на орбите Gaea -- 2 Biology и 2 Chemistry.

В дальнейшем рекомендуем основную упор в исследованиях делать на математику и электронику. В отличие от физики, биологии, химии, астрономии и физики, найти в секторах планет иконки с математикой и электроникой достаточно сложно. На втором месте по потребности стоят астрономия и физика.

Не уничтожайте пилоны, пока не будет изобретен Inverse Fusion Reactor. Если Вы его изобрели, но все еще не засекли сам корабль-астероид, то срочно стройте три лаборатории, которые должны заниматься электроникой.

Второй вариант - с изобретением IFR расстреляйте пилоны на Gaea или Rhea. Ваши советники должны обнаружить Гамму-1 практически сразу.

Во второй части игры Вам понадобится создать орбитальную станцию около Кронуса (SSCronus). На этой станции Вам предстоит построить ШЕСТЬ лабораторий высшего 6-го



уровня. Разбейте их на пары: первая пара должна исследовать математику, вторая - биологию и третья - физику. А еще Вам потребуется доставить на SSCronus 3000 руды, 3000 энергии и 300 роботов. При соблюдении этих условий Ваши соседи Эмпиианты займутся созданием двигателя для межзвездных перелетов.

*Есть ли смысл строить защитный щит (Biota Shield), передатчик массы (Mass Driver) и противометеоритную пушку (Anti-Meteor Gun)? Насколько они эффективны?*

Есть смысл построить один Mass Driver (приемную и передающую части) для снабжения орбитальной станции у Кроноса. Он потребляет ничтожное количество ресурсов.

Противометеоритную пушку можно построить на Аресе (Ares), она может защитить колонию от бомбардировки кораблем-маткой, который будет пролетать мимо. Впрочем, Вы его можете уничтожить еще до того, как он приблизится к Аресу. В конце игры иногда будут поступать сообщения губернаторов о метеоритных дождях. На исход игры эти события практически не влияют.

Защитный щит нужно строить однозначно, иначе колонии на Gaia и Rhea погибнут. Вы все равно будете нести потери от биоты, но они будут незначительными. Корабли рекомендуются отослать на "Каллипсо".

*Каково назначение ракет (missiles)?*

Один из источников утверждает, что в ходе ведения Эмпииантами боевых действий (до изобретения "мыслеглушителя") есть смысл послать несколько кораблей с миссией "Missile" на орбиту Кроноса. По его данным, это удержит Эмпииантов от нападения на Ваши колонии. Данные не проверены.

*Есть ли смысл устанавливать "сифонные" станции у газовых гигантов?*

Если Вам нужна энергия, то сифонные станции Вам смогут ее предоставить. Но после того, как Эмпиианты начнут на Вас нападать, стоимость содержания этих станций станет непомерной. Судя по всему, если Вы не будете создавать около газовых гигантов орбитальные станции, то Эмпиианты будут вести боевые действия скорее на уровне "неприязни", чем на уровне "войны".

*Окончание игры.*

После сооружения орбитальной станции около Кроноса и снабжения ее нужными материалами и лабораториями, Эмпиианты изобретут для Вас двигатель для межзвездных полетов. Вскоре они выйдут с предложением оснащения "Каллипсо" этим движком. Для этого ими создана специальная площадка (она появится в перечне целей для кораблей), где Вам нужно отгрохать четыре стабилизатора. Доставьте на площадку недостающие материалы, постройте стабилизаторы и выведите их в оффлайновый режим. После этого запускайте "Каллипсо" к площадке со стабилизаторами. Следите за ее перемещением в экране кораблей. Когда Ваш флагман приблизится на расстояние десятка ходов - поставьте стабилизаторы на площадке в онлайнный режим. Если не успеете или если не хватит питающих ресурсов, будут повреждения, ремонт и придется все повторить сначала.

Если все заработает - смотрите видеовставку. "Каллипсо" пролетит сквозь площадку и, надо полагать, получит новый двигатель.

После этого появится таблица Ваших достижений. Если есть желание - можете продолжить игру. Квестовая часть на этом исчерпана, а строительно-управленческая успеет надоесть. Да и половина Ваших советников уже успела "присмотреть домишко в деревне".

*О производительности.*

С ростом уровня строений относительная производительность падает. Иными словами - выгоднее иметь 20 строений класса 1, чем 10 строений класса 2 или 5 строений класса 4 и т.д. Например, 100 лабораторий класса 1 приблизительно равноэффективны 50 лабораториям класса 6, зато накладные расходы для них будут значительно меньшими. Исключение составляют заводы, которые с ростом уровня производят больше и дешевле.

Тип строения	Стоимость постройки					Стоимость содержания					Производительность	Примечание
	Р	Э	Ж	Л	Рб	Р	Э	Ж	Л	Рб		
Ж/блок-1	2	1	1	0	5	2	3	1	3	2	5/10	100
Ж/блок-2	5	3	4	25	8	4	5	2	9	4	9/10	200
Ж/блок-3	12	7	12	50	12	7	10	3	16	7	12/9	300
Ж/блок-4	20	15	26	75	18	11	18	4	24	12	17/8	400
Ж/блок-5	32	32	42	125	28	16	24	5	32	20	24/8	600
Ж/блок-6	42	64	80	200	38	20	32	6	60	30	30/7	1000
Лабора-1	5	3	3	12	5	10	6	4	8	4	Навка	0
Лабора-2	7	6	6	25	9	18	10	7	18	7	Навка	-1
Лабора-3	13	10	10	50	16	25	14	12	32	12	Навка	-2
Лабора-4	20	16	24	100	24	36	18	18	48	18	Навка	-3
Лабора-5	30	24	45	150	32	44	24	22	64	30	Навка	-4
Лабора-6	45	33	70	250	44	42	32	30	120	42	Навка	-5

Тип строения	Стоимость постройки					Стоимость содержания					Производительность	Примечание
	Р	Э	Ж	Л	Р6	Р	Э	Ж	Л	Р6		
Генерат-1	6	9	10	16	7	1	1	3	6	3	6/12	
Генерат-2	12	16	18	25	10	3	2	6	12	5	9/11	
Генерат-3	20	25	28	40	14	6	3	10	24	8	14/10	
Генерат-4	28	38	45	75	20	10	4	17	42	12	19/9	
Генерат-5	45	56	64	150	30	15	5	25	65	18	26/9	
Генерат-6	88	98	110	200	40	24	6	36	90	24	31/8	
Завод - 1	6	8	6	4	10	1	3	2	8	4	5/9	0
Завод - 2	10	14	10	10	15	2	5	4	15	8	10/8	-3
Завод - 3	16	20	18	25	20	4	10	6	25	12	20/8	-6
Завод - 4	24	32	34	50	25	7	15	10	45	16	28/7	-7
Завод - 5	40	50	66	100	35	13	22	15	70	20	35/6	-8
Завод - 6	80	92	130	200	45	18	30	22	100	25	40/5	-9
Защ. щит	12	22	15	19	25	2	10	5	9	6	Для Gaia и Rhea	
Анти-мет. пушка	30	15	25	21	13	2	11	5	10	8	Для Ares	
Перед-к массы	25	35	30	21	15	50	65	61	44	67	Можно обойтись	
Стабилизатор	250	250	250	0	0	25	25	25	0	0		

Где: Р - руда; Э - энергия; Ж - жизнеобеспечение; Л - люди; Р6 - роботы.

\* В графе "Примечание" указано:

- для жилых блоков - емкость, измеряется в людях-человеках;
- для заводов и лабораторий - изменение скорости производства единицы продукции, измеряется в количестве ходов.

### ПРОДУКЦИЯ ЗАВОДОВ

Тип	Ходов	Требуемые ресурсы					Топливо	Груз
Роботы	12	2	3	3	2	3		
Корабль-1	24	9	10	7	4	2	2000	30
Корабль-2							3000	60
Корабль-3	48	12	14	12	16	20	4000	100
Корабль-4	64	13	15	15	24	42	5000	150
Корабль-5	80	14	18	16	32	48	6000	200
Корабль-6	90	17	21	18	40	66	7000	250

### ВОЗМОЖНОЕ КОЛИЧЕСТВО КОЛОНИЙ

Alpha, Beta, Gaia: 8

Rhea: 7

Ares: 5

Prometheus, Hermes: 3

Hera: 2

Hebe, Hades, Tethis: 1

Необходимые космические платформы: SS-Cronus, Calypso

### ПЕРЕЧЕНЬ ВАЖНЕЙШИХ КЛЮЧЕЙ

Alpha 2 A 3 ключ: Beta 4

Alpha 3 A 2 ключ: Hebe F11

Alpha 5 A 4 красный металл (поглощает энергию)

Alpha 7 D 7 сплав желтого цвета

Ares H 2 ключ: Prometheus B10

Ares K 9 ключ: Gaia \*19

Ares B 11 Радио Петровского

Ares F 19 ключ: Rhea C42

Ares J 22 ключ: Beta 7

Beta 4 D 0 ключ: Hermes C0

Gaea D 0 ключ: исследовать Gaia:19

Gaea C 1 коаксиальный кабель и роботы

Gaea E 7 драгоценный камень для Экоскопа (Eco-Scope)

Gaea I 9 место работ W.Lemfort

Gaea G 10 красный кристалл

Gaea E 13 коммуникационный центр (Танталуса)

Gaea G 13 ключ: Rhea I27

Gaea D 15 24 робота

Gaea F 30 1 корабль, радиоцентр

Gaea I 33 двигатель Ramikin II

Gaia K 34 декодер языка чужих  
 Gaia экватор 26 27  
 Hades F 3 кристаллы-грибы  
 Hades H 17 разбившийся корабль Эмпиянтов  
 Hades G 20 зеленый металл  
 Hebe A 9 45 роботов, административное здание  
 Hebe F 11 синий кварц  
 Hera F 22 ключ: Ares \*19  
 Hermes ? 0  
 Hermes C 0 экран  
 Hermes F 4 ключ: направиться в сектор Hebe F2  
 Hermes J 13 ключ: Alpha5:A4  
 Hermes D 22 ключ: Prometh \*7  
 Prometheus I 0 изолинейный чип  
 Prometheus D 2 кристаллы фокусировки лазера  
 Prometheus C 2 ключ: Ares B11 (Петровский)  
 Prometheus A 9 ключ:  
 Prometheus F 5 ключ:  
 Prometheus H 2  
 Prometheus I 7 желтый кварц  
 Prometheus L 7 разбитый корабль (металл корпуса)  
 Prometheus B 10 зеленый металл  
 Rhea C 20 камни с Alpha3  
 Rhea I 27 модуль панели управления  
 Rhea J 31 "Ore Magnet" - магнит для руды  
 Rhea C 42 перевод надписи на обелиске чужих  
 Thetis C 3 мозг робота  
 Thetis G 8 ключ: ??? G20  
 Thetis A 11 ключ: цель корабля-матки (Sporeship target)  
 Gammal A 0 пилон  
 Gammal F 0 пушечная турель  
 Gammal G 0 пилон  
 Gammal A 2 (модернизация двигателя)  
 Gammal C 2 пилон  
 Gammal E 2 изобретение бифокальности  
 Gammal G 2 взрыв/отверстие  
 Gammal F 3 пилон  
 Gammal D 4 ракетный удар  
 Gammal G 4 секрет H'Riak  
 Gammal F 4 пилон  
 Gammal C 5 пилон  
 Gammal G 6 темная комната (повышение мощности)  
 Gammal A 7 пилон  
 Gammal B 7 Маркер Танталуса  
 Gammal G 7 пилон

## CAESAR 2

Фирма - IMPRESSIONS. Год выпуска - 1995

### 1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор: не ниже 486SX - 25 МГц  
 RAM: 8 Mb  
 Видеокарта: VGA  
 Мышь: обязательна  
 Звуковая карта: поддерживает много звуковых карт, но можно играть и без звука  
 (устанавливается с помощью setsound.exe).

Примечание: необходимый объем места на жестком диске варьируется от 11 Мбайт (если Вы играете CD-версию и все картинки с анимацией остаются на CD-диске) до 28 Мбайт (если Вы переписываете всю анимацию на жесткий диск и тогда можете обходиться без CD-ROM). Кроме того, я видел пиратскую версию, занимающую 24 Мбайта на жестком диске (в ней используется эмулятор CD-драйвера)

### 2. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Caesar 2 - это экономико-стратегическая игра, моделирующая развитие Римской Империи. Caesar 2 - это дальнейшее развитие игры Caesar, выпущенной той же фирмой Sierra/Impressions двумя годами раньше.

Вы назначаетесь править одной из Провинций Римской Империи. Ваша задача - до-

биться определенного уровня благополучия Провинции, тогда Вас переведут управлять следующей, но уже в более сложных условиях, и Вам нужно будет добиться еще лучших показателей. Будете справляться - будет расти по служебной лестнице, пока наконец не станете Императором.

Каждую Провинцию Вам придется благоустраивать на двух уровнях: уровне ПРОВИНЦИИ и уровне ГОРОДА. Уровень ГОРОДА - это, по сути, та же игра SimCity, но с античностью античного мира. Если не играли в SimCity, то поясню: Вам нужно строить дома, дороги, школы, театры, бани, храмы и прочее, прочее, причем располагать все таким образом, чтобы город развивался и приносил Вам определенный доход.

На уровне ПРОВИНЦИИ Вы должны развивать инфраструктуру Провинции - строить фермы, шахты, порты и соединять все это дорогами как друг с другом, так и с соседними городами, чтобы развивать торговлю и обеспечить приток ресурсов, без которых не будет работать Производство Вашего Города. Но на уровне ПРОВИНЦИИ Вас поджидает сюрприз в виде племен варваров, которые могут вести себя агрессивно и разрушать Ваши коммуникации или даже прорваться на уровень Города и натворить там немало бед. Чтобы этого не случилось, Вам нужно набрать Армию, что также стоит денег. Возможно возникновение стихийных бунтов и пожаров в самом Вашем Городе, если Вы недостаточно мудро будете им править. Словом, все стянуто в тугой клубок и поначалу Вам, возможно, придется немного попотеть, чтобы разобраться, как это все "работает". Зато после этого Вы сможете в полной мере ощутить себя ИМПЕРАТОРОМ, строящим и развивающим свой собственный миниатюрный (пусть даже и компьютерный) мир.

### 2. 1 Чем же Caesar 2 отличается от Caesar?

Помимо чисто технических улучшений (SVGA - графика, анимация, звук: все это погружает в атмосферу Римской Империи), я бы выделил 3 пункта:

1) уровень ПРОВИНЦИИ стал более богатым: теперь Вы можете и должны строить там фермы/шахты/карьеры, порты, склады, лагеря для рабов, чтобы обеспечить сырьем Производство на уровне ГОРОДА (в Caesar Производство как бы автоматически обеспечивалось сырьем, но было не совсем понятно, в какой Провинции что выгоднее всего развивать);

2) уровень СРАЖЕНИЯ видеоизменен полностью. Теперь Вы можете реально командовать своей армией на поле битвы. С началом сражения Вы попадаете на специальную карту, на которой видите расположение как своих войск, так и войск противника. Каждому своему подразделению Вы можете отдавать отдельные приказы (скажем, одно выстроить фалангой и пустить в лобовую атаку, тогда как второе будет выполнять обходной маневр, чтобы достать лучников противника и т.п. -- управление по типу Master of Magic, если играли в эту игру). Число различных типов воинов (конники, лучники, тяжелая и легкая пехота и т.д.) возросло до десятка;

3) появилась ИНФОРМАЦИОННАЯ панель зданий на уровне ГОРОД. Теперь Вы можете просто "кликнуть" на здание и узнать, что именно ограничивает его развитие. (В Caesar Вы могли только догадываться или удивляться, почему один дом так и остается грязной лачугой, тогда как дом напротив уже преобразился в роскошный особняк). Кроме того, Ценность Земли теперь выражается в конкретных числах.

### 3. УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ: общие замечания

Для игры необходима мышка. Левая кнопка мыши исполняет "строительную" функцию: кликните на иконку того здания, которое хотите построить, и переведите курсор на Локальную Карту -- там появится прямоугольный контур, соответствующий размеру выбранного здания. Выбрав подходящее место, еще раз кликните левой кнопкой. Правая кнопка играет двойную роль: находясь на Карте, Вы можете "кликнуть" любое здание и получить о нем подробную информацию. Если же Вы находитесь в панели какого-либо меню, то, кликнув правой кнопкой, Вы выходите из этого меню (хотя могут быть предусмотрены специальные иконки для выхода).

Для подтверждения какого-либо действия (например, загрузить выбранную игру ?) принята "римская" система: вместо традиционных "Yes" и "No" Вам предлагают кликнуть на квадратик с изображением кисти руки. Если большой палец поднят вверх, значит - "Да", опущен вниз -- "Нет".

#### НАЧАЛО ИГРЫ: общие меню

С самого начала Вам предлагается выбрать:

\* *Start a New Game* - начать новую игру;

\* *Load a Previously Saved Game* - загрузить ранее сохраненную игру;

\* *Run the CAESAR 2 Tutorial* - запустить "обучающую систему". (Может быть полезно для самого первого знакомства с игрой. Просто, чтобы Вы не утонули в море строительных иконок, Вам их выдают одну за другой по истечении определенного времени, чтобы Вы успели сориентироваться что к чему);

\* *Exit the Game* - выйти из игры.

**Вы выбрали "Start a New Game". Теперь Вам предлагается:**

\* *Choose a Skill Level* - кликая на квадратиках со стрелочками, Вы можете изменить уровень игры с самого легкого "Novice" ("Новичок") до самого тяжелого "Impossible!" ("Невозможно выиграть!" - заверяют создатели игры);

\* *Campaign* - здесь у Вас есть возможность попрактиковаться только в строительстве города: кликните на рядом стоящий квадратик, чтобы появилась надпись "No - City-only Mode". Если же считаете, что Вы "созрели", чтобы играть "полную игру" (тогда Вам придется одновременно развивать и провинцию, и обороняться от варваров, и только тогда Вы сможете получать новые назначения, чтобы "дорасти" до Императора), то Ваш выбор: "Yes - City, Province, Empire);

\* *Start this Game* - "начать эту игру", то есть, если все перечисленное выше Вы установили, кликните на этот квадратик.

Теперь начинается сама игра и Вы оказываетесь в Меню Города. От Меню Провинции оно отличается лишь группой "строительных иконок", поэтому сначала опишу "общие вещи".

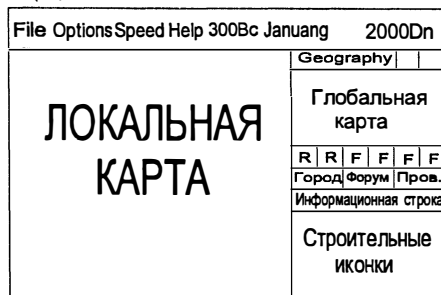


Рисунок 1.

☑ **FILE** - (операции с диском): здесь можно сохранить игру (Save), загрузить ранее сохраненную (Load), начать новую игру (New Game) или выйти в ДОС (Quit).

☑ **OPTIONS** - (предпочтения): здесь можно включить/отключить (On/Off) музыку (Music), звук (Sound) и анимацию (Animations). End of Year дает Вам возможность в конце года автоматически получать краткий отчет (Annual Summary On) и автоматически сохранять игру (Auto-Save is On). Census дает текущую информацию о населении города (City population) и уровне занятости (Employment). Это очень полезная опция, и ее проще всего вызывать с клавиатуры, нажав 'C'.

☑ **SPEED** - (скорость игры): здесь регулируется скорость самой игры (Game Speed) и скорость перемещения по Локальной Карте (Scroll Speed). Кликая на иконки со стрелочками, Вы можете менять скорость от 0 до 10 (при строительстве рекомендуется Game Speed=10).

☑ **HELP** - (помощь): можно получить краткие сведения о каком-либо сооружении, узнать назначение иконок или найти некоторые стратегические советы (все на английском, разумеется).

Основное игровое поле занимает Локальная Карта (рис.1), на которой Вы и занимаетесь строительством. Можно перемещаться по этой карте, подводя курсор к самому краю карты и двигая его дальше. Карту можно вращать по или против часовой стрелки, кликая на иконки, помеченные буквой "R" на рис.1. Следующие четыре иконки ("F") служат для быстрого перемещения в нужную точку карты. С помощью крайней левой (в информационной строке появляется надпись "Set Flag" -- "установить флаг", когда Вы ставите на нее курсор) можно устанавливать "флаг", отмечая тем самым какое-то особенное место на Локальной Карте Города или Провинции. Этих "флагов" может быть несколько, и Вы переходите от одного к другому, кликая на следующие две иконки "F" ("City Flags" -- для перемещения по карте Города, "Province Flags" -- для карты Провинции). С помощью последней иконки - "Danger Flag" ("Флаг Опасности") - Вы мгновенно переноситесь в место бедствия (пожар, стихийный бунт и т.д.) - только кликните на эту иконку. Кроме того, Локальная Карта может иметь два масштаба, переключаться между которыми можно с помощью иконок "Zoom In" и "Zoom Out" из Строительного меню.

На Глобальной Карте отображается все доступное Вам игровое поле.

Кликая на иконку:

☑ **ГОРОД**, Вы оказываетесь на уровне Города;

☑ **ПРОВ.** (Провинция), Вы оказываетесь на уровне Провинции;

☑ **ФОРУМ**, Вы оказываетесь в Форуме.

#### 4. УРОВЕНЬ ГОРОДА

##### 4.1 СТРОИТЕЛЬНЫЕ ИКОНКИ ГОРОДА.

Этих иконок всего 15 - 3 ряда (обозначим их А, В, С сверху-вниз) по 5 иконок (1, 2, 3, 4, 5 слева-направо).

Иконки **A1** и **B1** - это, собственно, "командные" иконки: они соответственно увеличивают и уменьшают масштаб Локальной Карты.

#### ВЕРХНЯЯ СТРОКА:

В правом верхнем углу указывается, сколько денег у Вас сейчас есть. (На уровне "Novice" Вам изначально дается 20000 динар). Перед этим указывается текущая дата: 300 BC Januarg -- это январь 300 года до нашей эры.

Следите за свободным пространством между этими двумя пунктами: в случае бедствия или возможности бедствия появляется мигающая красная строка типа:

*Need More Plebs!!!* - нужно больше рабов.

Кликав левой кнопкой на оставшиеся опции, Вы попадаете в соответствующие мини-меню.

**A2 - (Clear Area)** - служит для расчистки местности. Удаляет любое ранее возведенное сооружение (это нужно, например, для того, чтобы заменить какое-то здание на более "развитое": скажем, Театр на Одиум).

Чтобы очистить сразу всю площадь в форме прямоугольника, установите курсор на каком-либо угле прямоугольника, кликните левой кнопкой и, не опуская ее, доведите курсор до противоположного угла, а затем отпустите кнопку мыши.

**A3 - (Housing)** - ДОМА. Это один из двух источников Ваших доходов: с населения взимаются налоги, причем, чем богаче дом, тем более богатые люди в нем живут и тем больше налоги они платят. Есть 20 уровней развития домов: от примитивных хижин до роскошных дворцов. Процветание дома определяется Ценностью Земли (Land Value), на которой он стоит. А эта Ценность определяется близостью/удаленностью от других строений. Так в первую очередь домам необходим доступ к водным источникам, Форуму и Рынку (без них Ценность Земли ограничена соответственно 2, 6 и 12 условными единицами). Однако излишняя близость к Рынку нежелательна: если Рынок находится в радиусе 2 клеток, то Ценность Земли не может возрасти более 40 у.е. Зато близость к другим зданиям (школам, театрам, баням) повышает Цену Земли (подробнее см. Таблицу 1 и раздел \*\*\*).

**A4 - (Roads)** - ДОРОГИ совершенно необходимы для функционирования целого ряда зданий. Так, например, Библиотеки и Больницы не будут работать, если нет дороги, связывающей их с Форумом. С другой стороны, ряду зданий типа Школ, Театров, Бань дороги вовсе не требуются (наличие/отсутствие около них дорог никак не влияет ни на их развитие, ни на Цену Земли). Дороги можно вести через реки, Крепостные Стены и под Акведуками.

**A5 - (Forums)** - ФОРУМЫ являются административными центрами города. Вся жизнь римского города концентрировалась около Форумов, поэтому так важно, чтобы все Дома и большинство других строений попали в сферу влияния Форума. С самого начала игры Вам будет доступен только один тип Форума - Aventine. Радиус его влияния составляет 3 клетки. Будет считаться, что Дома, находящиеся на расстоянии, превышающем 3 клетки, "не имеют доступа к Форуму" ("No Forum access"). Это плохо по двум причинам: во-первых, Ценность Земли, на которой стоит Дом, не сможет из-за этого возрасти более, чем на 6 у.е., и Дом так и останется примитивной хибарой. Во-вторых, этот Дом не будет платить налоги, то есть Вы не будете получать с него ежемесячных доходов. Проверить, насколько сеть Форумов покрывает Ваш город, можно по МИНИКАРТЕ (см. раздел "Миникарта"). Однако, если Вы обнаружили, что небольшая часть домов на окраине выпала из сферы влияния Форумов, не торопитесь что-либо перестраивать. Дело в том, что сам Форум имеет три "стадии развития: если дела идут хорошо, то Форум переходит на следующую стадию, благодаря чему увеличивается сфера и степень его влияния. Кроме того, Форум сам высылает своих сборщиков налогов (видите гуляющие фигурки людей?) - это как бы "передвижные сферы влияния": эти сборщики заходят в Дома и "выколачивают" требуемую сумму.

**B2 - (Water)** - ВОДА имеет первостепенную важность для жизнедеятельности города. Доступ к воде еще более критичен, чем доступ к Форуму:

Ценность Земли у дома без воды так и останется на стартовом уровне 2 у.е. Основными источниками воды являются Резервуары (Reservoir) и Фонтаны (Fountain). Резервуар должен либо располагаться прямо возле реки (такой резервуар считается "базовым"), либо соединяться с "базовым" через цепочку Акведуков (Aqueduct). Резервуар обеспечивает водой здания в радиусе 3 клеток. Кроме того, у него имеется "зона доступа по трубопроводу" ("pipe access") - в радиусе 6 клеток. Сама по себе эта зона не снабжает водой, но в ней можно строить Фонтаны (Fountains), обеспечивающие водой здания в радиусе 6 клеток. Колодцы (Well) можно строить где угодно, только учтите, что колодец имеет радиус 2 клетки и считается примитивным источником воды, так что Ценность Земли для домов, берущих воду из колодца, не может вырасти больше 14 у.е. Фонтаны же повышают Ценность Земли.

**B3 - (Security)** - ОХРАНА, ясное дело, нужна всем. И прежде всего она нужна для обеспечения безопасности Ваших сокровищ (да, да, тех самых денежных средств, которыми Вы располагаете для строительства). Для этого прежде всего постройте Храм (см. С3) (именно там будут храниться Ваши сокровища; иначе считается, что они просто валяются на улице) и недалеко Префектуру (Prefecture). (Если Вы это не сделаете, то в определенный момент появится панелька, сообщающая, что у Вас сперли, к примеру, 1625 динар). Кроме того, Префектура обеспечивает определенный уровень безопасности/спокойствия Вашего города. Цена Земли Домов, находящихся вне зоны охвата Префектуры, ограничена 24 у.е. Как и Форум, Префектура посылает своих "клерков" (в данном случае лучше сказать "дружинников"), которые поддерживают порядок в городе (тоже своеобразные "передвижные" зоны влияния). Эти "дружинники" предотвращают бунты и тушат пожары (или предотвращают их появление). В Бараках (Barraks) живут солдаты, которые также повышают "Security level" и борются с Бунтовщиками и Варварами. Для защиты от варваров (если те уже проникли на Уровень Города) служат также Крепостные Стены (Walls) и Башни (Towers). Однако Стены не могут долго выдерживать напор Варваров. Для их укрепления служат Башни, в которых несут караул солдаты. Заметив Варваров, солдаты "высыпают" из Башни и идут сражаться с Варварами. Только для того, чтобы они смогли встретить варваров "в чистом поле", а не в самом городе, не забудьте сделать Ворота (Gates) возле башен: просто протяните дорогу через стену. И последнее - несмотря на то, что Префектуры, Бараки, Стены и Башни повышают Уровень

Безопасности, но жители не любят жить рядом с ними (что, впрочем, естественно). Все эти сооружения ОГРАНИЧИВАЮТ Ценность Земли (см. Таблицу 1(6)).

**B4 - Industry** (Индустрия) включает в себя Рынки (Markets) и Производство (Business). Рынки являются третьим по значимости фактором в жизнедеятельности города (после водоснабжения и Форума) - без доступа к рынку Ценность Земли не может подняться выше 12 у.е. Однако жители не любят селиться слишком близко к Рынку: Ценность Земли в пределах 2 клеток от рынка не может вырасти больше 40 у.е. Впрочем, 40 у.е. не такой уж плохой показатель: это соответствует уровню жизни "среднего" класса. Рынки также жизненно необходимы для Производства: без них оно просто станет. Но этого еще недостаточно: Производство должно иметь доступ к Форуму и, по возможности, находиться в сфере влияния Форума, иначе Вы просто не будете получать налогов с Производства -- это второй источник Ваших доходов (первый - налоги с населения). И - самое главное - сначала Вы должны обеспечить Производство необходимым сырьем. Для этого на Уровне Провинции Вам прежде всего надо построить фермы/шахты или проложить торговые пути. После этого те Производства, которые обеспечиваются сырьем, выделяются белым цветом в меню иконки B4.

Кроме того, Производство выселяют своих вербовщиков, которые заходят в близлежащие дома и вербуют население на работу. Поэтому недалеко от Производства должны быть жилые кварталы, иначе Производство просто не будет обеспечено рабочей силой. Однако Вам придется смириться с тем, что "рабочие кварталы" никогда не разовьются в "приличные здания". Ценность Земли около Производства резко ограничено пределом в 10-26 у.е. (в радиусе 1-4 клеток).

**B5 - Sanitation** (Санитария) обеспечивается при помощи Бань (Bath) и Больниц (Hospital). Одна Больница обслуживает 1000 жителей и не имеет "радиуса действия": ее можно расположить хоть на окраине, важно только, чтобы была дорога, соединяющая ее с Форумом, и сама больница должна находиться в сфере влияния этого Форума (иначе она просто не будет работать). Бани играют весьма заметную роль в Римской Империи, что отражено в данной игре. Так без доступа к Бане Ценность Земли дома не может возрасти более 18 у.е. Кроме того, Бани повышают Культурный Рейтинг города и относятся к классу "развивающихся сооружений": по мере своего развития Бани все дальше распространяют свое влияние и повышают Ценность Земли близлежащих домов. Для работы Бани необходимо только, чтобы она находилась в пределах зоны "доступа воды по трубопроводу" ("pipe access", см. B2). Дороги к Баням не требуются.

**C1** - это ИНФОРМАЦИОННАЯ иконка. Она полезна Вам лишь в том случае, если Вы хоть немножко знаете английский язык. Кликнув на нее левой кнопкой мыши, Вы переходите в "информационное состояние": затем Вы можете "кликнуть" на любую иконку или здание и получить соответствующую информацию. Чтобы вернуться в "нормальное состояние", еще раз кликните на C1.

**C2 - Entertainment** (Развлечения) -- помните лозунг: "Хлеба и зрелищ"? Так вот, без этих самых "зрелищ" Ценность Земли не может подняться выше 20 у.е., что соответствует уровню "бедняков-средняков". Кроме того, они повышают Культурный Рейтинг Вашего города. С самого начала Вам доступны только три типа зданий: Theater (Театр), Arena (Арена, где происходят бои гладиаторов) и Circus (Амфитеатр, где проводятся скачки на колесницах). Однако по мере развития города Вам становятся доступными "улучшенные варианты": Odeon, Coliseum и Circus Maximus. Для доступа ко всем этим зданиям дороги не требуются.

**C3 - Worship** (Места Поклонений) повышают Культурный Рейтинг и увеличивают Ценность Земли. Кроме того, Храмы (Temples) играют дополнительную важную роль -- именно там хранятся все Ваши богатства. Поэтому Храмы должны строиться в местах с высоким Уровнем Безопасности. (Если Вы проигнорируете эти требования, то в один "прекрасный" момент появится сообщение о том, что воры сперли у Вас, к примеру, 1500 динар). Для доступа к этим зданиям дороги не требуются.

**C4 - Education** (Образование) не столь критично для благоденствия римских городов: без Начальных (Grammatics) и Средних (Rhetor) Ценность Земли не может подняться выше 34 и 46 условных единиц, соответственно, что, впрочем, отвечает достаточно защитному уровню. После того, как численность жителей города перевалит за 1200, они потребуют построить Библиотеку, которая (как и Больница) обслуживает все население. Важно только, чтобы библиотека соединилась дорогой с Форумом и находилась в сфере его влияния. Для работы Школ и доступа к ним дорог не требуется.

**C5 - Amenities** (Благоустройство): Сады (Gardens) и Площади (Plazas) увеличивают Ценность Земли и повышают Культурный Рейтинг. Кроме того, Площади выполняют функцию дорог (в богатых кварталах дорогу лучше "мостить" площадями).

## 4.2 МИНИКАРТЫ

Миникарты позволяют Вам получить общую информацию о положении дел в городе. Чтобы вызвать миникарту, кликните левой кнопкой мыши на треугольничек, находящийся справа от некоторого слова (при первоначальной загрузке это будет "Geography"), см. рис.1. Появится панель смотри ниже. Выбрав нужную опцию, кликните левой кнопкой - план города на Глобальной Карте покроется сетью разноцветных квадратиков, отмечающих уровень "чего-то, что Вы выбрали". Например, если Вы выберете "Tax Coverage", то сможете оценить, все ли дома исправно платят налоги и не нужно ли построить новый Форум.

Geography  
Land Value  
Water  
Security  
Unrest  
Tax Coverage  
Entertainment  
Education  
Illness  
Markets  
Cancel

География  
Цена Земли  
Вода  
Безопасность  
Неспокойствие  
Сбор Налогов  
Развлечения  
Образование  
Заболеваемость  
Рынки  
просто выход

Так уровень "High" ("Высокий") соответствует тем домам, которые попали в сферу непосредственного влияния Форума и потому платят все 100%. Дома из зоны "Low" ("Низкий") платят только время от времени, когда до них добираются сборщики налогов.

Далее кликните левой кнопкой на разноцветные квадратики справа от той стрелочки, на которую Вы только что кликали. Тогда та же сеть разноцветных квадратиков появится и на Локальной карте. При этом будут убраны с поля зрения все здания, кроме имеющих отношение к выбранной опции. (Например, в случае "Tax

Coverage" останутся Форумы).

Дам еще несколько пояснений:

Water (Вода) -- синим цветом отмечается зона, снабжаемая водой. Красная зона - это зона "снабжения по трубопроводу"; в этой зоне можно строить Фонтаны и Бани, однако сами дома снабжаться водой не будут. Фиолетовый цвет, получающийся при наложении синего и красного, - это "и то и другое" ("Both").

Security (Безопасность). Желтый цвет -- "внутренняя безопасность", розовый - "внешняя", красный - "и то и другое".

Education (Образование). Синим и красным цветом отмечены зоны, "охваченные" Начальной и Средней Школой, соответственно. Both - "и то, и другое".

#### 4.3 ИНФОРМАЦИОННОЕ ТАБЛО

Можно получить подробную информацию о здании, кликнув на него правой кнопкой мыши. Появится информационная панель, содержащая три кнопки. Последние три кнопки для Вас бесполезны, если Вы не знаете английского языка: там дается всевозможная помощь, намеки, советы.

Первая кнопка выводит самую общую информацию о здании, например:

Simple House: что означает "Простой Дом";

Land Value is 12: Ценность Земли 12.

Далее сообщается, какой же фактор препятствует дальнейшему росту здания, в данном случае: "No access to any nearby market limits this dwelling's evolution", что означает, что не хватает близкорасположенного рынка.

Более детальную информацию дает третья слева кнопка (изображена лупа со знаком вопроса). Появляется панель, в которой будет:

левая часть		правая часть	
Water Supply	Снабжение водой	Not Close to Business	Далеко от Производства
Forum Access	Доступ к Форуму	Not Close to Wall	Далеко от Стены
Internal Security Only	только Внутренняя Безопасность	Not Close to Praefecture	Далеко от Префектуры
Market Access	Доступ к Рынку	Not Close to Market	Далеко от Рынка
Grammatics Acess	Доступ к Начальной Школе	Not Close to Gate	Далеко от Ворот
Rhetor Access	Доступ к Средней Школе		
Entertainment Level 8	Уровень Развлечений 8		
Near Baths	Возле Бань		
Complete Hospital Cover	Полное Медицинское Обслуживание		
Library Cover is 98%	98% населения доступна Библиотека		
Road Access	Доступ к Дороге		

Примерно так должно быть в идеале (для беспрепятственного развития до уровня двorca). Если что-то не так, то соответствующая строчка будет написана с добавлением No или Not (Нет) и выделена красным цветом (в правой части панели - наоборот: Not будет опущено). Так в нашем примере будет: "No Market Access".

### 5. УРОВЕНЬ ПРОВИНЦИИ

#### 5.1 СТРОИТЕЛЬНЫЕ ИКОНКИ ПРОВИНЦИИ

Этих иконок 10 штук (2 ряда по 5). Обозначения прежние: верхний ряд - А, нижний ряд - В. Нумерация идет слева-направо.

Иконки A1, A2, B1 и B2 несут ту же функцию, что и на Уровне Города.

A3 - Roads (Дороги) нужны для соединения Столицы (это тот город, который строите Вы) с другими городами и структурами на уровне Провинции.

A4 - Security (Безопасность) обеспечивается войсками, расквартированными в Фортах (Cohort Forts). Крепостные Стены (Provincial Walls) могут сдерживать натиск Варваров (но недолго), пока не подоспеют войска.

A5 - Trading Post (Торговый пост) служит для обеспечения торговли с Пограничными Городами (Border Town). Через него поступает сырье, необходимое для Производства на



Уровне Города. Должен соединяться дорогами со Столицей и Пограничным Городом. Рекомендуется около Торгового Поста построить Склад (Warehouse) для накопления сырья.

**B3 - Industry (Индустрия).** Сырье также можно производить непосредственно в Провинции. Для этого надо сначала построить Ферму (Farm), Шахту (Mine) или Карьер (Quarry), причем фермы можно строить только на лугу (Meadow Area) или в горной местности (Rocky Area). В непосредственной близости надо поставить Рабочий Лагерь (Workcamp), в котором будут жить рабы (требуется 30 рабов, иначе сырье добываться не будет), и Склад (Warehouse). Верфь (Shipyards) увеличивает частоту прибывающих в Порт кораблей (см. B5).

**B4 - Order Cohort (Отдать Приказ Когорте).** Здесь можно: 1) кликая на "Movement Route", установить маршрут патрулирования; 2) вернуть Когорту в Порт ("Return to Fort").

**B5 - Ports (Порты)** устанавливают торговое сообщение через море. Это еще один путь получения сырья для Города. В непосредственной близости от порта требуется построить Склад (Warehouse). Здесь можно также построить Верфь (Shipyards). Благодаря ей корабли будут чаще приходить из заморских стран.

## 6. ФОРУМ

Кликнув на панель "Форум" (рис.1), Вы получаете возможность получить полную информацию о том, как у Вас идут дела, а также можете перераспределять ресурсы.

**ORACLE (ОРАКУЛ)** - сообщает Ваш рейтинг по четырем категориям: Empire, Peace, Prosperity, Culture. Под каждой из категорий в скобках указывается тот минимум (Need), которого Вам нужно достичь, чтобы получить назначение в следующую провинцию. Кроме того, существует еще и средний (average) рейтинг и Вам также нужно превысить установленный им минимум.

- Empire (Империя) - рейтинг растет с развитием инфраструктуры на уровне "Провинция" (дороги между городами, торговля, шахты/прииски и т.д.).

- Peace (Мир) - если у Вас в городе все спокойно и Вы успешно отражаете или предупреждаете атаки варваров, то этот рейтинг постепенно растет.

- Prosperity (Благополучие) - это та выгода (в динарах), которую Вы получаете от Города. Поскольку в начальный период Вы будете вкладывать массу денег в строительство, то не удивляйтесь, что в первые годы это рейтинг будет стоять на нуле. Вообще, этот рейтинг растет медленнее всего. Поэтому сначала добейтесь нужных показателей по остальным, а затем вообще ничего не стройте и просто ждите, когда он поднимется на нужный уровень (о чем Вам автоматически сообщит оракул). После этого заиграют фанфары и Вам предложат либо понаблюдать за развитием провинции в течение 10 или 25 лет (полезно для того, чтобы поднакопить личные сбережения), либо сразу же перейти к новой Провинции.

- Culture (Культура) - чем больше у Вас строений, повышающих Культурный Уровень (см. 4.1 строительные иконки города и таблицу 1), тем лучше.

**SCRIBE (СЕКРЕТАРЬ)** - здесь есть четыре гистограммы, по которым Вы можете проследить динамику развития Вашего города за последние 10, 20, 50, 100 или 200 лет. City population - население города; City funds - вложенные в строительство деньги; Pop. taxes - налоги с населения; Industry taxes - налоги с индустрии.

**TREASURER (КАЗНАЧЕЙ)** - слева сверху дается информация о Ваших наличных средствах (Treasure), населении (citizens) и проценте занятости (employed). Кликнув на стрелочки (сверху справа), Вы можете менять налоги с населения (Population Tax) и налоги с индустрии (Industrial Tax). Только помните, что это "палка о двух концах": при повышении налога с населения часть жителей уйдет из Вашего города, так что не известно, выгадаете ли Вы. Однако при развитой индустрии можно смело повышать налог с индустрии до 6-7%. Под этой информацией располагаются два бюджета: слева - за прошедший год, справа - за текущий (оценочно). Первые две строчки - это уже известные Вам поступления с налогов. Три оставшиеся относятся к расходам: Construction - расходы на строительство; Operating Costs - расходы на рабов и рабов; Annual Tribute - дань императору.

**CENTURION (ВОЕНОНАЧАЛЬНИК)** - здесь Вы управляете набором армии. Повышая жалование войскам (Monthly Wages - плата за МЕСЯЦ!) и увеличивая процент воинской повинности (Conscription), Вы способствуете росту армии. Однако не увлекайтесь вторым способом: повышение набора даже на 1% ведет к существенному повышению уровня неспокойствия в Городе (а кому охота служить!). Внизу указывается, сколько всего солдат (soldiers) в Вашем легионе, сколько из них готово воевать (ready) и сколько еще только тренируются (in training). Есть и другой способ набирать армию, причем БЫСТРО, но по более высокой цене, - это набор наемников (auxiliaries). Набирать наемников имеет смысл только НЕПОСРЕДСТВЕННО перед началом боевых действий, они СРАЗУ ЖЕ присоединяются к Вам, а после сражения их тотчас же можно демобилизовать.

Справа имеется табличка с информацией по каждой когорте, из которых состоит Ваш легион. Здесь указывается тип и количество солдат каждого вида, моральный уровень войск (Troop morale) и их готовность (Readiness).

**PLEBS (РАБЫ)** - нужны для строительства (Construction work) и поддержания жизнедеятельности Города: предотвращение пожаров (Fire Prevention), поддержание дорог (City Roads), поддержание источников воды (City Water), поддержание крепостных стен (City Walls). Кроме того, рабы требуются и для работы на уровне провинции - Provincial Work (на

каждый Трудовой Лагерь требуется 30 рабов). Рабов также можно заставлять служить в армии (Army Duty), однако солдаты из них получаются неважные.

На ведение строительства стандартно требуется ровно 20 рабов - это количество Вы менять не можете. Требуемое количество рабов на остальные работы указывается в правой колонке с указанием "Need". Кликая на стрелочки, Вы можете установить требуемое количество, тогда оставшиеся незанятыми рабы будут указаны в строчке "Idle Plebs". Перед началом большого строительства рекомендуется иметь "сверх нормы" 20-30 незанятых рабов, которые вскоре же понадобятся для Fire Prevention, City Roads и т.д. Повышать численность рабов Вы можете, увеличивая расходы на их содержание (кликая на стрелочки).

**MERCANT (ТОРГОВЕЦ)** - в крайнем левом столбике перечисляется всевозможное сырье, которое может потребоваться для развития Индустрии в Вашем городе. Первые четыре вида сырья Вы можете производить непосредственно в своей Провинции, строя фермы/шахты/прииски. Последние четыре вида Вы можете получить только через торговлю с указанными провинциями: значок с изображением верблюда означает, что это вид сырья Вы можете получить путем торговли с соответствующим пограничным городом (построив возле него Торговый Пост и соединив этот город со столицей), а значок с изображением корабля означает торговлю посредством морского пути (тогда надо строить Порт).

**ROME (РИМ)** - часть средств Вам нужно ежегодно "отстегивать" в виде дани (annual tribute) Римскому Императору. Размер дани устанавливает сам Император в зависимости от своего расположения к Вам, о чем сообщается в первой строчке "Imperial favor". Так, например, фраза "He is indifferent to you" означает "Вы ему безразличны" - и то хорошо, лишь бы не гневался. А прогневаться Он может из-за того, что Вы вовремя не выполните "разовое поручение": Он может внезапно прислать гонца и потребовать некоторую денежную сумму или какое-либо сырье. Гнев же Императора страшен: Он будет все чаще и все больше от Вас требовать, и если Вы окончательно "зашьетесь", то он попросту снимет Вас с должности и "Game Over". Задобрить Императора можно с помощью "подарков" ("gift"), только дело это тонкое: начав преподносить "подарки", Вам уже не следует останавливаться или в следующий раз дать меньше, чем в предыдущий: тогда Император обидится и сочтет это "взяткой" - в результате Вы добьетесь прямо противоположного эффекта.

## 7. БИТВА

### 7.1 УПРАВЛЕНИЕ СРАЖЕНИЕМ

В отличие от первой игры Caesar, в Caesar II Вы можете эффективно командовать войсками на поле битвы, если того пожелаете. С самого начала сражения Вас спросят: "Will you take charge?", то есть "Будете ли Вы командовать войсками?". Если нет, то компьютер проиграет за Вас все, а Вам выдаст только окончательный итог сражения.

Панель управления сражением имеет вид:

R1	R2	In	Out	Go	Tur
Move		Aim		1	2
				3	4
All	Sur	Ret	Auto	Help	

Первые четыре кнопки верхнего ряда хорошо Вам знакомы: R1 и R2 - вращать карту; In -- увеличение масштаба, Out -- уменьшение масштаба.

Чтобы отдать то или иное приказание, прежде всего надо выделить тех солдат, которым Вы приказываете. Для этого подведите курсор к группе и, нажав левую кнопку мыши, "протащите" курсор через тех воинов, которых Вы хотите выделить (выделить сразу всех можно при помощи иконки "All"). Сначала их можно перегруппировать в Шеренгу, Колонну или "Черепашу", кликнув на иконки 1,2 или 3 соответственно. Шеренга и Колонна - это наступательные построения, тогда воины имеют определенное преимущество при атаке. "Черепаша" - это защитное построение: воины, стоящие по периметру, прикрывают своими щитами остальных.

ных (в середине полезно расположить стреляющих воинов). Прорваться через такое построение можно, лишь приказав войнам "просачиваться" (иконка 4 - Pursue), только учтите, что при этом всякий строй нарушается и воины будут более уязвимы как при атаке, так и при защите.

*Move* - приказ двигаться выделенной группе войск.

*Aim* - стрелять (для лучников и им подобных): затем кликните на участок поля, по которому Вы хотите выстрелить (только стрелять надо с "упреждением", т.е. с расчетом на то, что противник будет двигаться).

Начинается и прерывается сражение с помощью иконки "Go", то есть перед сражением Вы сначала можете перегруппировать войска и отдать им приказ куда-то двигаться, а затем, по мере развития событий, Вы можете остановить сражение, кликнув на ту же иконку, переформировать войска, отдать нужные приказы - и опять "Go".

*Ret (reat)* - приказ отойти. Если перевес явно на стороне противника, Вы можете попытаться спасти оставшихся воинов, выведя их с поля боя. Однако после этого их моральный дух будет очень сильно ослаблен и он упадет до нуля, тогда воины вообще откажутся сражаться. (Уровень морали и численность войск указывается в левом нижнем углу).

*Sur(render)* - приказ сдаться.

*Auto* - в любой момент Вы можете передать командование компьютеру: он доиграет за Вас и выдаст конечный результат.

*Turbo* - есть две скорости игры: в режиме "quick" войска будут двигаться быстрее.

*Help* - можно получить дополнительную информацию об иконках (если знаете английский).

## 7.2 ТИПЫ ВОИНОВ

- *Horsebowmen* - лучники на конях. Это, пожалуй, самые сильные воины: осыпают противника на расстоянии градом стрел, а высокая скорость (раз в 3 быстрее пеших) позволяет им обычно уклоняться от рукопашной схватки. Однако это самые дорогие воины и вербуются они из наемников.

- *Heavy Pikeman* - хорошо защищенные копьеносцы. Их пики -- это более грозное оружие, чем мечи Тяжелой Пехоты (*Heavy Infantry*). Но защита у них одинаковая.

- *Heavy Infantry* - "тяжелая пехота". Это, пожалуй, Ваша "базовая" единица. Они рекрутируются из жителей Вашего города, а потому всегда доступны Вам. (Что касается наемников, то в каждой провинции Вам доступен только один какой-то тип).

- *Light Pikemen* - эти копьеносцы менее защищены, чем *Heavy Peakemen*, однако это позволяет им быстрее двигаться.

- *Swordsmen* - "меченосцы". Они идентичны "тяжелой пехоте" (то же вооружение), однако вербуются из наемников, а потому и стоят дороже.

- *Bowmen* - пешие лучники. В отличие от конных лучников, движутся со скоростью "легкой пехоты". На расстоянии от противника они очень эффективны, однако практически беспомощны в рукопашном бою.

- *Light Infantry* - "легкая пехота": защищена слабее "тяжелой", но может двигаться быстрее. Рекрутируется из жителей города.

- *Slingers* - метатели камней из пращи. Набираются из рабов. Но, похоже, здесь "овчинка выделки не стоит": они довольно дорогие, а камни метают лишь на очень близкое расстояние, тогда как урон наносят довольно слабый.

- *Heavy Spearman* - аналог "тяжелой пехоты", только Вы никогда не можете набирать этот тип наемников и они могут появиться лишь на стороне противника.

- *Light Spearman* - аналог "легкой пехоты", и они тоже могут воевать лишь на стороне противника.

## 8. С ЧЕГО НАЧАТЬ?

**Этап 1.** Прежде всего, установите скорость игры (*Game Speed*), равной 1. Затем идите в **ФОРУМ** и увеличьте дотации рабам на 10-20 динар (это вызовет быстрый их рост), а всех незадействованных распределите по различным работам (только не посылайте пока никого на работу в Провинции). Теперь выберите место около реки (лучше в излучине реки) и поставьте 2-4 резервуара так, чтобы они снабжали водой наибольшую площадь и по возможности не перекрывались. Проверьте по **МИНИКАРТЕ**, какая площадь снабжается водой, и заметьте "угловые точки" зоны "доступа по трубопроводу" ("*pipe access*"). Поставьте фонтаны на эти точки. Убедитесь, что Вы не ошиблись и в фонтаны поступает вода (возможно, она появится не сразу - ведь Вы установили маленькую скорость игры; если же вода подозрительно долго не появляется, проверьте в **ФОРУМЕ**, хватает ли рабов на водоснабжение). Засеките по **МИНИКАРТЕ** центр площади водоснабжения - это будет центр Вашего города, в котором будут жить аристократы. Дома лучше всего объединять в целые кварталы, скажем, 2х6 или 3х4. Только не лепите (внутри квартала) сплошные дома, а перемежайте их Усыпальницами (*Shrines*), Садами (*Gardens*) и добавьте немного Фонтанов. Все это будет способствовать росту Ценности Земли и повышать Культурный Уровень. Далее небольшая хитрость: поскольку сейчас Вы строите дома для богатеев, то улицы мостите не дорогами, а площадями (*plazas*) - площади выполняют функцию дорог и, помимо этого, повышают Ценность Земли непосредственно прилегающих квадрантов (площади стоят чуть-чуть дороже дорог, но стоят раскошеливаться). Сами кварталы также полезно перемежать другими зданиями: постройте 1 Начальную и 1 Среднюю школу, пару Бань, Театр и Арену. Всего должно получиться 3-5 жилых кварталов, пока больше не надо. На "покрытие" такой площади потребуется 2-3 Форума. Теперь постройте на окраине Больницу (Вы ведь помните, что она обслуживает ВСЕ население, независимо от удаленности дома; только убедитесь, что Больница попадает в сферу влияния какого-нибудь Форума и соединена с ним дорогой). Здесь же, на окраине, постройте 1-2 рынка и Префектуру, а возле Префектуры -- Храм, где будут храниться **ЛИЧНО ВАШИ** сбережения (а потому его надо охранять). Рынки и Префектуры оказывают **ОГРАНИЧИВАЮЩЕЕ** влияние на Ценность близлежащей Земли, а потому здесь в дальнейшем будут дома для "среднего класса". Все, пока больше ничего не надо, только сходите в **ФОРУМ** и убедитесь, что рабов достаточно для поддержания построенного Вами. Теперь "отпустите скорость" (*Game Speed* = 5-10) и наблюдайте за развитием города. Информацию об общем населении города и уровне занятости проще всего получать, нажимая клавишу 'C' на клавиатуре. Проверьте **МИНИКАРТЫ**, все ли в порядке в Вашем городе (особенно снабжение водой и сбор налогов). Если заметили что-либо подозрительное, то кликните правой кнопкой мыши на здание - появится **ИНФОРМАЦИОННАЯ ПАНЕЛЬ**, которая выдаст всю информацию, из которой Вы можете

заклЮчить, почему, например, какой-то дом застыл в своем развитии. Возможно, Вам придется где-то еще построить баню или рынок на другом конце города. Примерно за год-полтора население должно вырасти до 1000 человек, а уровень занятости упасть примерно до 80%. Теперь самое время обеспечить бездельников работой (все остальные служат либо в Форуме, либо в Храме, либо в Больнице и т.д.) - начинается второй этап игры.

**Этап 2.** Но подождите сразу строить Производство - сначала нужно обеспечить его сырьем, которое должна поставлять Провинция. Идем на уровень Провинции. Засеките те места, где можно строить Фермы (это луга - Meadow Areas) и Шахты/Прииски (в горной местности - Rocky Areas). Очень хорошо, если одно из этих мест окажется на пути к какому-то Пограничному Городу (Border Town), тогда Вы сможете сэкономить на строительстве дорог. Итак, предположим, Вы выбрали луг на полпути к Пограничному Городу. Постройте на лугу Ферму, а в соседних клетках поставьте Рабочий Лагерь (Workcamp) (не забыли выделить 30 рабов для работ в Провинции?) и Склад (Warehouse). Около Пограничного Города постройте Торговый Пост (Trading Post), а рядом с ним - Склад. Теперь соедините дорогами Пограничный Город с Торговым Постом и далее, через Ферму, со Столицей (то есть тем Городом, который Вы строите). Все, идем в Форум, чтобы проконтролировать, как будут идти дела в Провинции. Обратитесь к Торговцу (Merchant), он скажет, что столько-то единиц одного из двух видов сырья производится на Ферме и столько-то единиц другого сырья поступает через торговлю с Пограничным Городом. Третья колонка указывает, сколько единиц сырья уже имеется у Вас в запасе (in store). Как только там появится хотя бы 1 (на это потребуется некоторое время; кроме того, не забывайте, что, когда Вы в Форуме, время "останавливается", поэтому выйдите из Форума, немного понаблюдайте за Городом и войдите снова), тогда уже можно развивать Промышленность Города.

С этой целью идите на окраину Города и именно там постройте одно Предприятие, обеспечиваемое одним из двух имеющихся у Вас видов сырья (в строительном меню они будут выделены желтым цветом), а на противоположной окраине -- другое. Это делается для того, чтобы Предприятия не конкурировали друг с другом при найме рабочей силы -- рабочие вербуются в близлежащих домах. Поэтому, возможно, Вам придется построить дополнительно с дюжину домов недалеко от Предприятий (только смиритесь с тем, что из-за излишней близости к производству они так и останутся лачугами бедняков). Еще не забудьте, что Предприятия должны сообщаться дорогами с находящимися поблизости Рынками (если нужно, постройте еще) и находиться в сфере действия одного из Форумов (чтобы получать налоги с Производства).

Вот, пожалуй, и все. Примерно этого уже достаточно, чтобы перейти с первого уровня на второй (при уровне сложности Novice). Армия Вам вряд ли пока потребуется. А вообще, достаточно уровень расходов на армию поддерживать таким, чтобы у Вас постоянно было 200-300 воинов, но в случае нападения варваров сразу же набрать 50-100 наемников.) Теперь Вам остается только наблюдать за развитием Города и Провинции и время от времени справляться у ОРАКУЛА (в Форуме), каков Ваш рейтинг. (Если, к примеру, застопорился Культурный Уровень, постройте еще пару соответствующих зданий типа Театра или Бани).

### ТАБЛИЦА 1

В таблице собраны основные сведения по зданиям/сооружениям. Звездочка перед названием указывает, что данное здание повышает Культурный Уровень (Culture rating). Если после названия в скобках стоит цифра 2 (или 3), это означает, что данное здание становится доступным для строительства не сразу, а по мере роста города.

- Цена - стоимость строительства (в динарах).
- Разм. - размер здания/сооружения.

• Влиян. - радиус влияния здания/сооружения на окружающие строения. Этот радиус определяет "доступность" ("access") данного здания и степень его благоприятного или неблагоприятного воздействия на Цену Земли (Land Value). Например, если дом находится на расстоянии 4 клеток от Aventine Форума, то считается, что этот дом "не имеет доступа" к Форуму, и Ценность Земли резко ограничивается. Другой пример: Арена (Arena) повышает Ценность Земли наиболее сильно в радиусе 5 клеток, но это влияние сказывается и дальше до расстояния в 9 клеток.

• Р. - развитие. При благоприятных условиях здание может развиваться. Тогда увеличивается радиус и степень его влияния (приведенные в предыдущем столбике данные относятся к ПЕРВОМУ - lowest уровню развития). Для зданий, отмеченных "+", возможны три уровня развития. Здания, помеченные "-", в принципе, не развиваются.

- Дорога - указывается, нужна ли дорога для нормальной работы или развития здания.

Таблица 1(а)

В следующей таблице приведены здания, оказывающие БЛАГОПРИЯТНОЕ воздействие на Ценность Земли.

Здание	Цена	Разм.	Влиян.	Р.	Дорога
<b>ФОРУМЫ (Forums)</b>					
Aventine	100	2x2	3	+	Да
Janiculum(2)	400	3x3	4	+	Да

Здание	Цена	Разм.	Влиян.	Р.	Дорога
<b>ВОДОСНАБЖЕНИЕ (Water)</b>					
Reservoir	50	1x1	3(6)	-	Нет
Aqueduct	40	1x1	-	-	Нет

Palantine(3)		4x4	5	+	Да
<b>САНИТАРИЯ (Sanitation)</b>					
*Baths	30	2x2	5	+	Нет
Hospital	500	3x3	-	-	Да
<b>*РАЗВЛЕЧЕНИЯ (Entertainment)</b>					
*Theater	300	2x2	5-7	-	Нет
*Odeum (2)	500	2x2	7-11	-	Нет
*Arena	700	3x3	5-9	-	Нет
*Coliseum (2)		3x3	7-11	-	Нет
*Circus	1500	3x6	6-10	-	Нет
*Circus Max.2		4x8	8-12	-	Нет

Well	20	1x1	2	+	Нет
Fountain	15	1x1	6	+	Нет
<b>ОБРАЗОВАНИЕ (Education)</b>					
*Grammaticus	250	2x2	6	-	Нет
*Rheotor	500	3x3	8	-	Нет
*Library (2)		3x3	-	-	Да
<b>*КУЛЬТОВЫЕ МЕСТА (Worship)</b>					
*Shrine	80	1x1	-	+	Нет
*Temple	200	2x2	-	+	Нет
*Basilica	600	3x3	-	+	Нет
<b>*БЛАГОУСТРОЙСТВО (Amnesties)</b>					
*Garden	3	1x1	-	+	Нет
*Plaza	12	1x1	-	+	Нет

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Больницы (Hospitals) и Библиотеки (Libraries) обслуживают все население в целом (требуется 1 больница на каждую 1000 жителей и 1 Библиотека на каждые 1200 жителей). Поэтому у них просто нет "радиуса влияния". Их можно строить где угодно. Важно только, чтобы они попали в "сферу влияния" какого-либо Форума и были соединены с ним дорогой (иначе Больница/Библиотека не будет работать).

Таблица 1(б)

В следующей таблице приведены здания, **ОГРАНИЧИВАЮЩИЕ** Ценность Земли.

Здание	Цена	Разм.	Влиян.	Р.	Дорога
<b>ОХРАНА (Security)</b>					
Praefecture	100	1x1	3	-	Да
Barraks	400	3x3	3	-	Да
Wall	20	1x1	2	-	Нет
Tower	75	1x1	2	-	Да

Здание	Цена	Разм.	Влиян.	Р.	Дорога
<b>ИНДУСТРИЯ (Industry)</b>					
Market	40	2x2	3(2)	-	Да
Business	80	3x3	4	-	Да

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Рынки (Markets) обеспечивают "покрытие" в радиусе 3 клеток, но только в пределах 2 клеток оказывают отрицательное влияние на Ценность Земли. Производство (Buisness) должно соединяться дорогой с Форумом и находиться в сфере его влияния. Рынок должен соединяться дорогой с Производством и Форумом.

## CHRONOMASTER

Фирма - DreamForge & Capstone. Год выпуска - 1995.

### ПАМЯТИ ТОВАРИЩА

Роджер Желязный просто здорово писал фантастику и фэнтези. Я познакомился с ним еще в застойные времена, когда прочитал в оригинале "Сумеречного Джека", после чего книги Мастера заняли подающее место на любимой полке.

Шесть "Хьюго" и три "Небулы", не считая прочей мелочи, - немногие могут похвастать таким уловом. Десять томов "Хроник Амбера" причислены к золотому фонду классических фэнтезийных сериалов, по их мотивам создан не один комикс. Не забывал Мастер и о стихах, которые увидели свет в трех сборниках.

Из увлечений он предпочитал айкидо (черный пояс) и музыку - фолк, джаз, классику и, в меньшей степени, рок.

Бытует мнение, что Желязный был компьютерным фанатом. Это не так. Пером, из-под которого выходили его произведения, была пишущая машинка. Перейти на компьютер не позволил недостаток времени. В последний год жизни Мастер немного играл в ролевые игры, работал с японскими аниме и научился стрелять.

Созданием Хрономастера мы обязаны Джейн Линдсколд (Jane Lindskold), которая много общалась с Желязным в последний год его жизни.

### ПРЕДЫСТОРИЯ

Во время вступительного сюжетика мы присутствуем при пиратском налете на планету нескольких космических штурмовиков. Немногим аборигенам удалось спастись. Среди них - маленькому мальчику с сообразительной бабушкой.

После катастрофы бабушка полностью посвятила себя воспитанию во внуке одной мысли - преступники должны понести справедливое наказание.

С момента катастрофы прошло 50 лет.

Вы (увы, Вы - не тот самый мальчик, он объявится позже) выступаете в роли специалиста по созданию "карманных" вселенных - Рене Корда. Вы находитесь в личном кораблике JESTER (ШУТ) и мило общаетесь с Личным Электронным Помощником PDA (Personal Digital

Assistant). Этот летающий шарик будет сопровождать Вас во время всех приключений. Время от времени Вы даже будете делать ему (вернее - ей) замечания, только фамильярность не всегда уместна. Сами виноваты: ведь программу интеллекта для этого устройства Вы нарисовали собственными руками. Была в Вашей жизни одна неординарная девушка...

На связь с Вами выходит дама - местный представитель администрации, которая предлагает Вам провести расследование необычного преступления: кто-то выключает "карманные" вселенные. Деньги для Вас не главное, но Вы все-таки напоминаете под занавес разговора, что сумма контракта должна содержать приличное количество нулей.

### УПРАВЛЕНИЕ В КАБИНЕ КОРАБЛЯ JESTER

Слева возникла девушка - это голографический образ Вашего PDA. Если кликнуть мышкой на изображении меню в верхней части, оно вырастет в размере. С его помощью Вы сможете сохранять/загружать игры и управлять звуковым сопровождением игры. Здесь же - выход в DOS.

Перемещение курсора к левому или правому краю экрана и левый клик мышкой позволяет Вам вернуться в кабину корабля.

Развернитесь направо - перед Вами информационный экран. Одна из иконок откроет дневник, где фиксируются важнейшие события игры, другая (компакт-диска) - вызовет появление Энциклопедии. Левый клик на букве покажет статьи энциклопедии, название которых начинается с этой буквы.

Левый клик на иконке корабля выведет информацию по JESTER. Иконка цикла возвратит Вас на шаг назад.

Для выхода из информационного экрана сделайте ЛК на левом крае игрового экрана.

Развернитесь влево - к навигационным экранам. Здесь Вы можете ввести в компьютер корабля координаты места, куда он должен Вас доставить. Сначала Вы должны выбрать планету. После этого сделайте ЛК на экране с перекрестием - появится возможность выбрать (с помощью ярко-зеленых стрелок) одну из доступных точек посадки на данной планете. Когда интересующее Вас место назначения подсветится серым цветом, кликните мышкой на иконке космического корабля. Смотрите анимацию. Если Вы нетерпеливы - сделайте пару кликов правой клавишей.

### УПРАВЛЕНИЕ В ИГРОВОМ ЭКРАНЕ

Для перемещения Рене Корда сделайте левый клик в нужном месте экрана. Он подойдет к указанному месту настолько близко, насколько сможет. Наведя курсор на объект, сделайте ЛК - Корда пройдет к указанному объекту.

Для перебора типа курсора сделайте правый клик. Курсор может означать следующие действия:

Walk - идти
Use - использовать
Take - взять
Open - открыть
Push/Pull - нажать/потянуть
Talk to - переговорить
Look at - осмотреть

При наведении на предмет, которым можно манипулировать, название этого предмета появляется на верхней информационной полосе, а сам курсор анимируется. Левый клик анимированным курсором приведет к выполнению соответствующего действия.

При выполнении левого клика на информационной полосе появится расширенное меню. В левой части меню расположены иконки курсора, мгновенного сохранения игры (спасательный

круг), выхода в основное меню.

В средней - разделы рюкзака, справа - стандартное снаряжение нашего героя, в которое входят следующие составляющие:

- пеленгатор резонанса "Resonance Tracer" (большой цилиндр);
- ручной определитель направления "Direction Finder";
- универсальный инструмент "Universal Tool";
- бутылированное время;
- PDA - личный электронный помощник.

Для активации снаряжения служит левый клик.

### ПРЕДМЕТЫ В РЮКЗАКЕ

#### Выбор предмета.

Для выбора предмета сделайте левый клик на его схематичном образе, предмет при этом раскроется (для снятия выбора также применяйте левый клик). Выбранный предмет можно применить на других предметах игрового экрана. Для этого нужно сделать ЛК на том предмете, на котором нужно применить предмет из рюкзака. Если Вы сомневаетесь в правильности действия - контролируйте себя по надписи в информационной строке. Пример: выберите доспехи, перенесите их на Корда. Изображение героя изменится - он окажется в доспехах.

#### Взятие предмета.

Чтобы взять предмет и поместить его в рюкзак, задайте курсору функцию Take и кликните ЛК на изображении предмета.

#### Применение предмета.

Выберите предмет в рюкзаке. Придайте курсору функцию Use. Выберите среди инструментов Корда необходимый и примените его на первом предмете. Например: применив

молоток на камне (который Вы возьмете в Саду Скульптур) в рюкзаке, Вы получите каменную пыль "rock dust".

Если Вы примените PDA на Корда - попадете в информационный экран корабля. Выйти из этого экрана можно, кликнув мышкой в нижней части экрана (курсор станет стрелкой).

### **УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ**

F9 - переключает три режима звука: полная громкость, половинная громкость, выключение звука.

ALT-Q - достаточно стандартная комбинация для выхода в DOS.

### **ОСОБЕННОСТИ НАСТРОЙКИ ИГРЫ**

#### Драйверы VESA

Если у Вас приключатся сложности с графикой, вероятной причиной может оказаться нестыковка Вашей графической SVGA карты с игровой графикой или "весовым" драйвером. На всякий пожарный в игре имеется подборка VESA-драйверов. Для определения подходящего - запустите программу "DETECT.EXE". В нижней части экрана Вы сможете увидеть информацию по видеокарте. Спешите ее. Зайдите в каталог CD-ROM\CHRONOVESA. Найдите название драйвера (имя файла), который наиболее близок по своим характеристикам к списанным Вами параметрам. Если их окажется несколько - перепробуйте по очереди. При этом обязательно перезагрузка компьютера после каждой неудачной попытки.

Перечень доступных драйверов: Appian, ATI, Chips & Technologies, Cirrus, Diamond (старые версии карт Diamond) и Diamond 2 (новые Diamond), Everex, Genoa, Oak, Orchid, Paradise, Sigma, STB, Techmar, Trident, Tseng и Video 7.

### **ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРУШКИ**

Для сведения любопытных и самостоятельных: в игре существуют разные способы достижения одной и той же цели. По возможности информация о них будет предоставлена. При каждом возвращении на корабль проверяйте наличие сообщений на видеозэкране, если таковое имеется - проиграйте его. Вперед.

После нескольких разговоров развернитесь влево и выполните стандартную последовательность действий по указанию корабельному компьютеру нужного Вам места в следующей последовательности:

- укажите вселенную;
- планету;
- место;
- конечный адрес.

В дальнейшем эти подробности будут опущены. Выберите Urbs. На главной планете выберите Sculpture Garden (Сад Скульптур). Кликните на иконке корабля.

#### URBS

Поговорите с высоким роботом на заднем плане. Когда-то здесь шли бои, а теперь он стоит на страже и не сойдет с места, несмотря на Ваши уговоры. Дело в том, что торчит он именно в той точке магнитного северного полюса, где Вам нужно применить прибор. Всему свое время.

Пройдите налево и исследуйте другие экраны этого места. Поднимите камень и раздробите его молотком (который у Вас среди устройств имеется). Попутно прочтите все таблички, надписи на которых прольют свет на события былых времен. Вернитесь на корабль.

Выберите следующую цель перелета - город Ground Zero City. Возьмите тряпку (rag) и ломик (crowbar) в экране посадки. Пройдите в северо-восточный коридор. Примените бутылированное время на человеке, потом - еще одно на бомбе. Быстро выйдите из экрана в предыдущий, вернитесь обратно. То-то - к двери теперь не добираться. Можно было просто пройти мимо бомбы, но мы усложнили себе жизнь.

Вернитесь к месту посадки и пройдите в восточный коридор. Вы попадете в музей. Оказавшись внутри, откройте контейнер с помощью ломака. Возьмите из контейнера щит. С пола возьмите полировочную пасту (polish can), примените ее на тряпке (rag) и потом - тряпку+пасту на щите. Пройдите по стрелке вниз.

Вы увидите несколько витрин. Все, что Вам потребуется, - генеральские планки (general bars). Чтобы их взять, воспользуйтесь полированным щитом. Вернитесь к входу в музей и на пороге двери найдите место, где появится северо-восточная стрелка. Пройдите по этой стрелке и воспользуйтесь лифтом, чтобы подняться уровнем выше.

Поговорите с охранником. Не сердите его - уйдите прочь. Вернитесь на корабль. Перелетите к форту (Fort). Снимите с мертвеца униформу. Можете надеть. Примените бутылированное время на ракетной установке. Нажмите кнопку - ракета примет нужное положение. Выйдите из экрана на юг: Вы окажетесь на поле сражения. Возьмите оба флага, вернитесь на корабль и перелетите в сад. Наденьте униформу. Пройдите к статую, которая держит древко и нацепите на него красный флаг противника.

Пройдите к роботу и дайте ему команду присоединиться к сражению. Если Вы все сделали верно, робот исчезнет. Примените пеленгатор резонанса, а после этого перелетите

обратно в форт и пройдите на поле сражения. Найдите пропасть, рядом с которой установлен сканер, напайте униформу, прицепите генеральские планки. Примените сканер - Вы получите возможность пройти по возникшему мосту.

Внутри форта Вы обнаружите расстрельную команду, которая была застигнута останков времени в момент нажатия спускового крючка. Примените на каждом стрелке отполированный щит, и они испарятся. Возьмите в углу бумажку и прочитайте ее. Поговорите с пленником. Вам решать, что с ним делать. Я предлагаю поверить его истории и отпустить на все четыре стороны (есть желание - переберите другие варианты).

Выйдите из этого экрана на юг. Вы увидите сооружение, которое создатели игры обозначили как внутреннюю часть форта (fort interior). Рядом с входом специальный замок (touch pad). В этом месте Вы можете либо применить PDA, либо применить на замке каменную пыль - в результате дверь откроется.

Просмотрите несколько сцен. Вас поставят перед выбором - сохранить или уничтожить вселенную. Мы, конечно, мирные люди, но здесь лучше вспомнить про бронепоезд, ибо Корда погибнет, если мы сохраним вселенную. Так что - жмите DESTROY. После этого предстоит встреча с первой логической головоломкой в чистом виде: решите - получите ключ к миру. Давно в "пятнашки" играли? У меня ушло минут семь. По-моему, это очень плохой результат.

Вслед за этим Вы предстанете перед Советом Мудрейших. Скорее всего, единственный путь, не ведущий к загрузке сохраненной игры, состоит в следующем: блефуйте 'Bluff' и потом высказывайте уважение 'Respect'. Вы получите свободу, пройдите к Jester и летите на Aurans!

### AURANS

Перелетите в Magnetic North. Выйдите влево из экрана, возьмите бутылку - она откроется, появятся джинны. Поболтайте с ними и согласитесь их накормить. Они посадят Вас на коврик-самолетик, который отвезет Вас по назначению. Соберите все фрукты и возьмите тельце животного. С помощью того же ковра (пройдите вниз) вернитесь к джиннам. Отдайте им фрукты со следующими символами: колонна, крест, пылающий человек, хлеб (темный квадрат), девятилучевая звезда и лотос (в форме российской короны). Возьмите бутылку джиннов и ковер. Вернитесь на корабль, перелетите в Сапуон.

Будьте осторожны - на пути у Вас находятся ямы с зыбучим песком. После того, как в них свалятся камни, Вы можете пройти. Выйдите из экрана вниз, посмотрите на тварь. Вернитесь на корабль и перелетите в Plateau. Выйдите из экрана на северо-запад. Соберите на песке все камни и монеты и поговорите с торговцем Арабу (Agabou The Trader). Произведите с ним обмен информацией. После того, как он узнает о твари, презентует Вам флейту. Вы также получите у него сандалии, а в обмен отдайте бутылированное время, ковер или бутылку джиннов. Лучше всего - бутылированное время: его запасы пополняются с каждым посещением корабля. Если же Вы отдадите ему джиннов в бутылке, их придется забирать обратно в обмен на изумрудного верблюда из сокровищницы.

После этого вернитесь на корабль и перелетите обратно в Сапуон. Пройдите к зыбучим пескам. Перед последними зыбучими песками остановитесь и обуйте сандалии. Пройдите внутрь пещеры. Можете взять блестящий предмет из глазницы черепа, при этом Вы будете укушены и потеряете немного времени. Со второго раза Вы достанете из глазницы иглу. В любом случае без этой штуки Вы сможете обойтись.

Перейдите через мост, потом - на следующий экран к южному выходу. Возьмите охладжающее перо птички (сделайте это дважды, после первого раза перо упадет на землю). Вернитесь в каньон и пройдите к озеру с тварью. Опустите перо в озеро - оно заледенеет. Пройдите по нему к телу мертвого кочевника и возьмите турбан и мозаичные плитки.

Вернитесь (перелетите) в Plateau и пройдите налево (не к торговцу Арабу) - Вы выйдете к очередному озеру. Примените перо-"заморозку" и здесь, возьмите из озера льдинку (ice particle).

Перелетите в место на карте Caverns. Зайдите в пещеру.

Пройти по паутине можно несколькими способами:

- примените волшебную палочку на ближайшей паутине. Возьмите за волшебную паутину и примените ее на Корда. Остальное сделают без Вашей помощи;

- более медленный вариант: примените палочку на паутине и пройдите по ней. В этом случае Вы можете направиться по короткому пути (будете укушены и потеряете время) или по длинному, по которому нельзя подойти к отверстию в стене.

Побродите по лабиринту, пока не выйдете к подземному озеру. Попробуйте переговорить с кочевником, но он исчезнет. Возьмите оставшийся после него кусок материи, намотайте его в озеро. В другой пещере (не в той, откуда Вы пришли) найдите большой кристалл и примените на нем Вашу льдинку (это, оказывается, линза!) - она станет яркой. Примените смоченную ткань на левой эмблеме на стене - слева откроется дверь. Пройдите в дверь. Примените яркую линзу-льдинку на парне с мечом, был меч его - стал Ваш. Поговорите с поваром. После окончания разговора примените на огне замораживающее перо. Повар даст Вам канистру. Пройдите влево, с помощью меча убейте паука. Переговорите с танцующей-цыганкой и согласитесь на ее условия. Ступайте на северо-запад и используйте меч, чтобы



расправится с “редиской” (нехорошим человеком). Вернитесь к цыганке - Вы получите ее вуаль. Примените на вуали волшебную палочку.

Пройдите на северо-запад и дальше на север - поговорите с человеком, который одолжит Вам свой телескоп за несколько монет. Усовершенствуйте телескоп с помощью отвертки, поменяйте линзы. Используйте “исправленный” телескоп на дворце - Вам нужно в него попасть. Простейший вариант - воспользуйтесь волшебной вуалью и пройдите во дворец. Значительно более сложные варианты можете поискать сами.

Оказавшись во дворце, можно переговорить с разными шарлатанами (нищенкой, богатым оракулом и волшебником), цель которых - вытрясти из зевак побольше сольдо. Всем им нужно заполнить рубин из сокровищницы, не идите у них на поводу - все равно надуют. Кроме болтовни, Вы от них ничего не добьетесь. Впрочем, можете купить миску у нищей.

Пройдя экран с волшебником, Вы окажетесь в комнате с охранником - можете с ним побеседовать. Отдайте ему свой меч, он позволит Вам пройти, но внутри находится очередная тварь. Увы, не смогу Вам подсказать, как с ней разделаться. Ходят слухи, что с помощью миски и какой-то пищи (отравленной, что ли?). Ладно, мы попадем в гарем другим путем.

Вернитесь в предыдущий экран и сверните в левый коридор. Поговорите с купальщицом, примените на воде бутылированное время. Примените на полу плитки - надо восстановить мозаику. Вернитесь в комнату с тремя коридорами, пройдите в правый, поговорите с охранником, зайдите в сокровищницу. Столько добра здесь, но Вам позволено взять не более трех предметов (внимание: взять третий предмет Вы сможете, но после этого будете выброшены из дворца и уже никогда не сможете в него попасть).

Итак, Вы можете взять:

- изумрудного верблюда (Вы ДОЛЖНЫ его взять, если ранее отдали бутылку с джиннами торговцу Арабу - вернется выменяв бутылку обратно);

- монеты;

- рубин - если Вы хотите отнести его шарлатанам у входа в дворец.

Решайте сами. После этого толкните (push) пьедестал с рубином, матрас (где стоит верблюд) и пробирайтесь сквозь появившееся отверстие в стене.

В гареме есть только одна девушка, которая не будет против с Вами пообщаться. Поболтайте с ней о погоде и видах на урожай на Техасщине, после этого она задаст Вам загадку. Разгадка у Вас в кармане - это бутылка с джиннами (судя по всему, у нее единственная загадка. Если я ошибся - выкарабкивайтесь сами).

Сразу вслед за этим Вам предстоит решить головоломку “Ключа Мира”. Вам нужно сложить из кусочков символ вселенной Aurans. Если не помните, как последний выглядит, - начните просто подгонять кусочки по рисунку мрамора. Ничего сложного, проще “пятнашек”. В крайнем случае, загрузите одну из запомненных игр и срисуйте себе этот символ - он изображен на стене в пещере, возле подземного озера.

После головоломки вернитесь на JESTER и перелетите в следующее место Pyramid Casino во вселенной Fortuna.

#### **FORTUNA**

Сразу по прибытии в Казино Пирамид Вас встретит кентавр Алакра со товарищи. Ему некогда с Вами возиться - он участвует в регате. Чтобы и Вы не скучали, он презентует Вам немного игровых жетонов. Пройдите дважды направо, поговорите с офицером, попытайтесь попасть в корабль преступника (ничего у Вас не получится). Примените PDA на обслуживающем корабль маленьком роботе, обойдите его и проберитесь к кораблю поближе. Потяните за рычаг. Дверь закрыта на кодовый замок, а пароль Вам неведом. Вернитесь на два экрана назад к желтым космическим аппаратам и воспользуйтесь лифтом - колонной в центре.

Исследуйте окрестности лифта, поговорите с барменом, но на этот раз не выбирайте опцию бартера ‘Barter’. Возьмите с пустого стола камеру - Вы решите поискать того, кто ее забыл (не с этого ли все начинается?). Вернитесь к лифту и спуститесь еще на один этаж. Пройдите к банде, ВИА или как это у них называется. Поговорите с “художественным руководителем”. Все у них здорово, только не хватает играющего на глифноде (glifnod). Вернитесь в холл и пройдите налево к столам для игры в покер. Возле одного из столов прихватите лопаточку для сбора жетонов (dice scoop) - ее, наверно, тоже забыли. Поговорите с крупье и обнаружите среди них бывшего маэстро от глифнода (за синим столом). Расспросите его о том о сем - он расскажет Вам об утерянной счастливой монете. Вернитесь к офицеру-транспортнику (возле корабля с закодированным замком), побеседуйте с ним, а заодно и сфотографируйте. Не физиономии офицера, а планку с штрих-кодом у него на груди. После этого - в лифт, опуститесь на максимальную глубину (3 этажа). Вы окажетесь у подземного поезда. Поговорите с попрошайкой, прислушайтесь к его совету и подберите лежащую рядом с ним карту. Подойдите к двери лифта. Примените фотографию штрих-кода (badge photo) на считывателе (маленький серый кружок рядом с шахтой лифта) и пройдите в поезд.

Пройдите в салон, поболтайте с пианистом, возьмите с бочонка револьвер и ступайте в следующий экран. Примените игровые жетоны на игровках, и они позволят Вам выступить в игру. При раздаче используйте опцию “DISC RD AND DRAW” - Вы выиграете. Другие игроки уйдут. Примените пеленгатор резонанса, вернитесь в казино, а потом - к своему кораблю.

Вам необходимо перелететь на планету Tracks в системе Fortuna. Вы собираетесь участвовать в тотализаторе регаты. Когда Вас спросят, на что Вы хотите поставить, выберите первый вариант ответа.

Вернитесь в казино. Вы можете пойти и одарить нищего советчика половиной выигрыша (если Вы этого не сделаете - ничего не случится, разве что совесть потом замучает) - такой вот тест на порядочность без объявления результата.

Теперь Вы в состоянии вновь посетить бармена и купить весь его товар. Кое-что мы потом используем, а кое-что можете попробовать пристроить сами. Пройдите налево и поговорите с удачно играющей дамой (successful gambler), отдайте ей кроличью лапку (rabbit's foot). Из фонтана выудите с помощью лопаточки (dice scoop) счастливую монету (lucky coin). Возвращайтесь к крупье, который ее потерял, и поговорите с ним. Кстати, сделайте своему PDA апгрейд - примените на нем купленный в баре процессор.

Пройдите вверх в следующий экран, там поговорите с представителем службы безопасности. Выкупите у нее с помощью игровых жетонов глифнод, но оплачивать долги гореглифнодчика не будем. Примените Ваш PDA на ее PDA, в результате этой маленькой диверсии она оставит Вас одного (мне думается, что есть еще один способ: применить здесь крысу из салуна). Нажмите кнопку, откройте бокс и возьмите электромагнитный чип. Сделайте очередной апгрейд Вашему PDA. Верните глифнод крупье (и монету, если Вы этого не сделали раньше). Возьмите оставленную им идентификационную нагрудную карточку (badge) и пройдите к музыкантам. Примените на нагрудной карте драйвер вероятности (probability driver) - он находится среди доступных Вам вариантов универсального инструмента. В результате Вы получите карту, свидетельствующую о Вашей принадлежности к службе охраны. Поговорите с предводительницей музыкантов.

Пройдите к столам для игры в покер, которые расположены справа от холла. Подойдите к двери на заднем плане. Откройте ее.

Перед Вами - система тоннелей. Пробираясь по ним, прихватите ведро с краской (его будет хорошо видно, насколько я помню, во второй серии тоннелей). Дойдя до первого тупика, откройте панель отверткой и спуститесь по лестнице вниз.

Откройте панель на полу и достаньте из открывшейся ниши замедлитель (decelerator). Пройдите дальше. Вы увидите коридор, который ответвляется вправо, пройдите по нему. В ответ на запрос чужого покажите нагрудную карточку секьюрити. Толкните мусорное ведро - оно встанет над бомбой. Потяните за веревку, которой связаны чужие. Возьмите декодер. После разговора с чужими - врубите все включатели. Один из них, кстати, включает систему чипов на одном из "одноруких бандитов". Манипуляции с другим включателем позволяют увидеть короткую съемку момента, когда другой хрономастер заходит в свой корабль. Примените на экране с другим хрономастером драйвер вероятности (probability driver). В результате Вы узнаете пароль "P squa Wipeout" (Истребление на Паскуа). Третий включатель открывает крышу над космопортом (без этого Вы не сможете покинуть Фортуна). Четвертый - тяжелые двери лифта.

Отправляйтесь к кораблю другого хрономастера и откройте с помощью узнанного пароля кодовый замок. В ящике с инструментами (toolbox) возьмите отмычку (lockpick). Примените на ней дважды молоток (hammer). После этого пройдите до конца по тоннелям, пока не выйдете к лифту. Для его активации примените Ваш декодер колоса (voice decoder) на кодировщике голоса (voice encoder) на лифте. Пройдите дальше - перед Вами окажется закрытая дверь. Примените изогнутую отмычку на дверной панели. Войдите в дверь и поговорите с Мило. Не нужно его арестовывать. Дайте согласие ему помочь.

Мило и есть тот самый малыш, которого мы видели в начале игры. Более того - он Ваш ученик, умеющий изменять свою внешность. Вы верите, что он говорит правду только после того, как он напоминает Вам о девушке, образ которой запрограммирован в Вашем PDA. Его миссия благородна - он идет по следу убийц, который расправились с жителями планеты Пакуа. По ходу дела ему пришлось "выключать" карманные вселенные, которые были созданы именно по их заказам.

После выработки плана дальнейших совместных действий он оставит Вас наедине с головоломкой очередного "Ключа Мира". Разгадка проста, как угол дома: после того, как компьютер проиграет первую ноту, - нажмите мышкой на соответствующую клавишу. Компьютер сыграет вторую ноту. Вы должны после этого сыграть первую и вторую. РС сыграет третью. Вы - 1, 2 и 3. И т.д. И так - до мелодии из 7-8 нот. Окончив музицировать, пройдите к кораблю Мило. Поговорите с офицером транспортной службы, потом - с Мило. Офицеру очень хочется иметь свой PDA. Нет проблем. Примените бутылкированное время на бадье с краской. Отдайте поддельный PDA офицеру. После этого Вы сможете улететь с планеты. Вернитесь к своему кораблю и взлетайте. На Ваш выбор - к Caba или к Verdry. Предлагаю начать с Caba!

#### CABAL

ОК, перелетите к месту Witch's Hut (Хижина Ведьмы) на Glitter. Перейдите мост и поговорите с ведьмой. Разгадайте ее загадку (ответ: "Avalon Greer keeps his heart in an egg"). Ведьма также обучит Вас заклинанию анима ни (Animation spell). Пройдите в хижину. Возле нее возьмите горсть земли, лейку (watering can) и ведро для сбора дождевой воды (rain bucket). В хижине возьмите ракушки (clam shells) и нож со стола. Облейте из ведра спящую кошку (при необходимости повторите операцию: разделите воду между ведром и лейкой и облейте еще раз котуру).

Возьмите с полки зеленую, синюю книги и рукопись. Прочитайте все это наследие.

Налейте воду из ведра в котел (cauldron). Примените пеленгатор резонанса. Выйдите в сад около хижины и срежьте ножом пчелиное гнездо.

Вернитесь на корабль и перелетите на планету Glass, место - Temple. Возьмите кучку перьев. Поговорите с жрецом и жрицей. После того, как Вас спросят о заклинании открывания (Opening spell), выберите опцию 'TRUTH' ("сказать правду"). В благодарность они обучат Вас заклинанию командования "Commandment spell". Пройдите в храм, подойдите к алтарю и, встав на колени, поговорите с верховным жрецом (High Priest). Примените инструмент фокусировки магии "magic foci" на рукописи, после этого - полученное заклинание на Фениксе. Положите перо (feather) на алтарь, поговорите с Фениксом. Возьмите благословенное перо Феникса (blessed feather). Примените пеленгатор резонанса.

Вернитесь на корабль и перелетите на планету Gem, место - Pine Forest. Соберите здесь все драгоценные камни (gem). Вы можете попытаться вставить их в соответствующие цветы и попробовать оживить единорога. Мы же пойдем другим путем: примените на замерзшем единороге инструмент фокусировки магии (magic foci) - он оживет. Поговорите с единорогом и примените пеленгатор резонанса. После этого пройдите направо, возьмите с ели шишки-кристаллы (crystals). Зайдите в собственный рюкзацк и спишите число имеющихся в Вашем распоряжении спелл-поинтов. Поговорите с королевой Sprite Queen и самым левым спрайтом (дважды), Вы предложите ему обмен - два Ваши заклинания на одно его. После этих раз оворов количество поинтов маны в Вашем рюкзаке должно увеличиться на 10 поинтов. Если этого не произошло - Вы не сможете закончить игру (если Вы следовали предложенному союшину, то количество поинтов должно было возрасти с 6 до 16).

Вернитесь на корабль и перелетите на планету Forge. Поговорите с охранником-карликом и примените на нем Ваше ведро со съедью. Он даст Вам ключ, прихватите со стенки фонарь, откройте полученным ключом дверь и войдите в шахту. Пройдите в следующий экран вниз. В колонне слева имеется пара рудных образований (lodestones) - отбейте их от колонн с помощью молотка (из инструментариума). Поговорите с королем карликов - большим любителем техническо-механических штук. Он разрешит Вам применить пеленгатор резонанса - используйте эту возможность. После этого примените на себе фокусировку магии (magic foci) и выберите следующие ответы:

- Shining Smooth
- Shining Bright
- Worked By Fire
- Heart Of Light

Перед Вами возникнет видение. Поговорите опять с королем, попросите у него его изобретение - Bubble Wand (Пузырьковую палочку). Выберите опцию "barter" и отдайте ему во временное пользование пеленгатор (tracer). Вернитесь на корабль и перелетите на Gem, место - Volcano Of Glory (Вулкан Славы). Вы обнаружите здесь летающий глаз. Примените молоток на кристалле (crystal) в Вашем рюкзаке; потом на том, что получилось, фокусировку магии (magic foci) и в заключении - полученное заклинание на глазе. Выберите опцию 'SLEEP'. После этого примените "magic foci" на благословленном пере (blessed feather) и заклинание на глазе еще раз. Возьмите глаз. Примените на Корда полученную у короля карликов Bubble Wand.

Возьмите с ночного столика розу - после этого проснется девушка Роза. Последует продолжительный разговор, после которого она пощелует глаз, открыв этим действием спрятанное сердце Авалона Грира (Avalon Greer).

Откройте дверь - Вы вернетесь к кораблю. Перелетите на Glass, место Tower Of Avalon Greer. Пройдите в башню, войдите в столб света. Поговорите с Авалоном, выберите во время диалога опцию 'HEART'. Вы зашелкните у него на запястьях наручники, и преступник отправится в места не столь отдаленные.

Возьмите с пола письмо и прочитайте его. Вернитесь на корабль и перелетите на Glitter, место Witch's hut. Оказавшись в ведьмином садике, посадите розу (rose) в саду (garden), полейте ее из лейки (watering can). Из разросшегося цветка Вы получите геод (geode), при помощи ножа и молотка разрежьте геод и посадите его в саду. Войдите в выросший геод. Внутри используйте отвертку (из инструментов) на желто-зеленом кристалле на стенке (другие Вам не понадобятся). Разбейте кристалл молотком. Возьмите полено и черпак. Примените полено на котле, а перо на полене. Налейте воду из лейки в котел, поднимите с пола уголек (ember), поместите его в котел. Раздробите кусками руды (lodestones) перья (feathers) из рюкзака. Примените фокусировку магии (magic foci) на раздавленных перьях (crushed feather), а потом - полученное заклинание на котле. Добавьте в котел горсть земли (earth), помешайте варево с помощью черпака. Добавьте в котел раздавленный кристалл (желто-зеленый со стенки геода). Помешайте еще раз и нюхните (шутка). Возьмите котел. Вернитесь на корабль и летите на Verdry.

P.S. Странная получилась глава. Что будет, если Вы отдадите сердце Авалону? Он исчезает - и что делать дальше, тупик? Как анимировать единорога без привлечения магии? Для чего нужно пчелиное гнездо? Где применять заклинание Открытия (Opening spell)?

#### VERDRY

Я весьма любил в школе геометрию. По-моему, создатели этой игры должны были испытывать к ней определенную неприязнь: побродите по лабиринту на Верди, прислушайтесь к своим ощущениям. Американский собрат по перу и мышке утверждает, что лабиринт можно исследовать за 10 минут. Оптимист.

Но по порядку. Возьмите большой лист, примените инструментальный свертыватель реальности (reality warp) на кукурузе, после этого поговорите со всеми растениями. Когда Вы будете разговаривать с "creeping jenny", оно украдет у Вас кое-какие вещи, поэтому выдерните его с корнем - "UPROOT". Подберите то, что Вам принадлежит. Осмотрите кусты и поговорите с собственным двойником. Возьмите все растения (кроме "shy violet") и снимите с них плоды. Смешайте три плода в рюкзаке и примените на этой смеси молоток. Пройдите в отверстие, возьмите гибнущее дерево (dying tree) и снимите с него плод. Посадите его в плодородную почву - вырастет новое дерево, возьмите его, ободрав все листья. Примените эти листья на обсидиановом камне. После этого полейте камень смесью из 3 плодов - получите этакий пирожок (muffin), можете его съесть, ибо другого назначения я не обнаружил. Примените большой лист на Elder & Sage (это необязательно), потом на них - свертыватель реальности (reality warp), поговорите с ними.

Вернитесь на корабль, летите на планетонд, который находится на пересечении линии и кольца планетондов. Вы обнаружите на нем человека-магнит. Используйте резонансный пеленгатор (resonance tracer).

Вернитесь на Verdry, в новое место - "Overgrown Area". Оказавшись на месте, возьмите растение "bulb plant", толкните пенек (Вы соберете на нем иголки "needles") - Вы освободите его от лиан, примените шкуру и иголки (skin+needles) на пенке, используйте на пенке два раза молоток. Моностр уйдет, а Вы сможете зайти в лабиринт.

Составлять его карту я не стал, она получилась бы п-мерной. Лучше я Вам расскажу, как попасть от входа в любую комнату.

Идем в комнату близнецов: от входа пройдите в правый коридор, на восток, на крестообразном перекрестке - на север, на Т-образном перекрестке - на восток, на Т-образном перекрестке - на юг, на восток, на восток, на юг.

Поговорите с близнецами, выберите опции 'REASON', 'LOAN'. Примените ловушку образов "dreamcatcher" на отражении ступеньки лестницы "stairstep" в зеркале. Откройте зеркало. Возьмите аптечку "medikit" и бутылочку с сиропом "syrup bottle". Откройте тяжелую дверь - Вы окажетесь в комнате с картиной.

Возьмите с пола картину, выдерните из стены разболтавшийся гвоздик "loose nail". Поговорите с Merrivind, но не отдавайте ей ловушку образов "dreamcatcher". Откройте вторую дверь (считая слева направо), повесьте картину на единственную пустую стену и возьмите с другой картины ступеньку лестницы. Зайдите на огненный коврик. Откройте самую правую и самую левую дверь, выйдите в правую.

Пройдите в комнату-сад: от входа - направо, на восток, на перекрестке - вверх, на перекрестке - налево, на перекрестке - вниз, под арку. Возьмите упавший лист, с цветов соберите пылью "pollen". Выйдите из экрана вниз.

Пройдите в комнату с глазами: от входа - налево, на восток, на восток, поворот направо и вниз, поворот направо и на восток, на восток, Вы выйдете на дорожку с двумя ответвлениями. Пройдите до конца дорожки и сверните направо. В следующем экране - налево и под арку.

Чтобы глазки Вам не мешали, примените на них пылью. Возьмите рецепт, снимите с холодильника два магнита, разверните (push) холодильник, открытые от него мотор с помощью отвертки, разверните рефрижератор на место. Откройте (open) его, возьмите ножницы "shears" и миску "bowl". В морозилке возьмите срез мозга "brain-sickle".

Пройдите в комнату с мальчиком: от входа - налево, на восток, на восток, поворот направо и вниз, поворот направо и на восток, на восток, на дорожке с двумя ответвлениями пройдите по ближайшему коридорчику направо. Далее - под арку. Разбейте молотком зеркало, возьмите осколок (mirror shard). Кстати, его тоже можно использовать для "отключения" глаз - примените осколок на ярком потолке. Примените на мальчике свертыватель реальности "reality warp" и дайте ему мозговой срез "brainsickle".

Пройдите в комнату с почтовым ящиком: от входа - направо, на восток, на восток, на восток под арку, на восток. Возьмите куклу Корда. Откройте почтовый ящик "mailbox", закройте его, надавите на него (push), еще раз откройте ящик, возьмите из него письмо "letter", прочитайте его; возьмите с пола буквы, примените их на бумаге, бумагу положите в конверт, поместите конверт в почтовый ящик. Закройте ящик, дважды потяните (push), откройте, возьмите пакет, осмотрите его - это ступенька лестницы.

Пройдите в комнату с садом. Срежьте ножницами водные цветы "waterflower", отдайте их пчелам, после этого примените PDA на граблях "rake", возьмите грабли. Примените их на листьях "leaves", возьмите доску для стола "table leaf" и листок "leaflet". Вытащите магнитом в форме слона стамеску "chisel" из воды (в левой части экрана). Примените стамеску на камне "rock", после - на дереве, постучав по стамеске молотком, - Вы получите еще одну ступеньку лестницы.

Пройдите в комнату смоллингов ("smallings"), поговорите с этими персонажами. Поймайте золотую рыбку: встань в том месте, где она выскочит из воды, и кликайте мышкой, пока она не упадет на настил. Возьмите рыбу. Опять поговорите со смоллингами. Вы можете либо дать им две ступеньки (потом обманете их и заберете ступеньки обратно), либо соорудите для них лодку: примените мотор от холодильника на миске, примените на миске маленький листок. Отдайте лодку смоллингам.

Пройдите в комнату с мальчиком и примените на мальчике куклу.

Пройдите в комнату с глазами, ослепите их тем же способом, что и прежде. Примените свертыватель реальности "reality warp" на столе, примените доску от стола "table leaf" на столе.

Пройдите в комнату с картиной. Примените 7 ступенек лестницы, чтобы попасть в новую комнату. Возьмите ветку растения "thyme plant". Выставьте на всех часах 6:00: цифровые - с помощью PDA, водные - с помощью снятия и водворения на место верхнего резервуара "top filler" (после каждого действия проверяйте время). "Дедушкины" и песочные часы можно выставить толчками. Копию "Большого Бена" откройте и толкайте. Часы с кукушкой: примените на них свертыватель реальности, возьмите кукушку. Снимите верхний резервуар с водных часов. Разбейте песочные часы молотком и возьмите песок. Раздавите молотком ветку растения "thyme plant branch". Примените дробленную ветку на резервуаре, а потом на том, что получится, - песок. Вы получите пасту "paste mix". Откройте дедушкины часы отверткой и примените на них пасту. Примените кукушку на водных часах. Толкните песочные часы для выведения из срока солнечных. При помощи отвертки отключите цифровые часы. Примените гвоздь "nail" на модели Биг Бена. Выйдите из комнаты. Возьмите из кустов копые "spear", а потом - камень. Обратите внимание на бревно в воде: оно "бежит" при Вашем приближении. Передвиньте его таким образом в крайнее правое положение. Отойдите от края воды и переместитесь к левому краю экрана. Бросьте в воду камень. Бревно появится слева и зацепится за лежащий в воде камень. Пройдите по бревну до его середины, примените на бревне копые, перейдите на другой берег. Вернитесь на корабль. Летите на Дусе.

#### DYCE

В Вашем распоряжении есть 0 местных монет. Отвинтите две панели на стене и примените PDA на открывшейся плате "circuitry".

Сохраните игру, скоро у Вас будет шанс погибнуть.

Примените частотный манипулятор "frequency manipulator" (далее будем его обозначать просто как "FM") на блоке управления лифтом "elevator controls". После того, как Вы окажетесь в лифте, решайте головоломку. Вспомните L-клуб. Ваша задача - попарно открыть эмблемы вселенных. Рецепт довольно прост. За секунду, когда Вы видите конфигурацию эмблем, постарайтесь запомнить хотя бы две пары. Вооружитесь листом бумаги. Открывая новую эмблему, пометайте ее на листе. В конце концов, Вы попадете в комнату с Детером в работе.

В разговоре с Мило выберите опцию 'Plan'. После этого отверните панель доступа "access panel". Примените "FM" на панели управления, но не на той, что Вы открыли, а на панели возле робота Детера. Используйте "FM" на Вашей панели управления. Потяните вниз зеленый рубильник, нажмите на оранжевую кнопку, установите указатель на вращающейся ручке на 3. Нажмите кнопку для активизации - теперь Вы арестуете Детера.

#### Lettute на Chop Shop.

Поговорите с передвижным книжным ларьком "Book Mobile". Войдите в магазин, общайтесь с хирургом, возьмите карточку "card" и инструменты "tools". Выйдите наружу. Примените на ларьке карточку. Вернитесь к хирургу, отдайте ему книгу. Когда Вы станете ему ассистировать, подайте ему деталь "J5 Pin". После того, как уйдет пациент Lodrun, примените PDA на враче. Выходите наружу, осмотрите мусорный ящик (чувствуете сьерровские интонации?) - Вы найдете мозг "brain" и руку "hand". Опять зайдите внутрь. Возьмите механическую руку "mech arm". Поговорите с врачом.

#### Lettute в O'Ryan's estate.

Примените PDA на солнечной панели. Возьмите кусок панели из рюкзака и примените ее на двери. Пройдите в дверь налево, возьмите индейку "turkey", возьмите миску с виноградом. Толкните сундук, откройте ключом сундук и осмотрите его. Вы найдете ключ-карту "keycard". Выйдите в коридор и войдите в правую дверь. Возьмите обрывок билета "ticket stub". Примените "FM" на телеэкране "TV screen", а потом - отвертку на плате управления "control board", возьмите эту плату. Вернитесь в коридор. Выйдите на юг в следующий экран.

Откройте картой-ключом дверь слева, поговорите с Merriwind, примените молоток на настроечном камертоне "tuning fork". Возьмите камертон "fork", примените его на линзах телескопа. Откройте занавеску на окне. Возьмите кирпич. Откройте "пугалку" Jack-In-The-Box и снимите с выскочки очки "novelty glasses". Разбейте их кирпичом. Откройте окно, за которым находится монстр.

Пройдите в комнату с телеэкраном. Толкните матрас на тахте - возьмите монету.

Вернитесь в комнату с Merriwind и опустите монету в автомат с глазами-шариками, возьмите выкатившийся глаз. Обратите внимание: гриб трансформировался в пробку, примените на нем хирургический инструмент "grip clamp". После этого Merriwind также отправится в заключение.

Осмотрите отверстие - возьмите флейту "flute" и еще одну карту-ключ. Выйдите в коридор. Откройте дверь справа с помощью новой карты. В комнате стоит двуногий робот. Отверните на его левой ноге панель и вставьте в нее плату управления "control board". Примените на роботе "FM" - он начнет ходить.

Пройдите за ним в коридор, открутите панель на его голове и осмотрите пайку "fused circuitry". Примените на роботе Ваш PDA - он опять начнет двигаться и вломится в комнату Двистора (Dwistor). Поговорите с последним, но не пытайтесь угрожать ему (выберите "bluff" или "retreat"). Примените флейту для освобождения Мило и отправьте Двистора в заключение. Возьмите с пола сломанный PDA. Отдайте индюшачью ножку твари Ketter Beast. Возьмите

вторую половину выигрышного билета "winning ticket" и примените одну половину билета на другой.

*Lетите в казино Docks Casino.*

Вы встретите здесь Alachra. После того, как он предложит Вам опять все поставить на кон, выберите его левую руку "left hand" - после этого он тоже отправится в заключение. Поговорите с одноглазым роботом и подарите ему глаз "eyeball". Отдайте Ваш билет "ticket" продавцу билетов - получите деньги.

Пройдите влево. Отдайте деньги на Selena - она проведет Вас к Orrary. Поговорите с Мило. Вы сможете выбрать один из 3 вариантов развития событий, которые приведут к разным финальным роликам. Верный вариант - второй. Оказавшись внутри, примените PDA на планете, чтобы остановить вращение. Примените пеленгатор резонанса. Примените "FM" на появившемся на планете красном квадрате. Примените молоток на батарееке "battery". Все. Спасибо всем.

## CIVILIZATION 2

Фирма - MicroProse. Год выпуска - 1996.

### ТРЕБОВАНИЯ К АППАРАТУРЕ

- среда WINDOWS (3.\* или 95)
- RAM 8 (если есть 16 - получите дополнительные графические возможности)
- 41 Мб на жестком диске

Пару лет назад я убедился, что, чем больше я играю в игры, тем больше я люблю "Civilization" Сиды Мейера. И вот, наконец, появилась "Цивилизация-2". Одни считают, что это аналог предшественницы с улучшенной графикой. Другие - практически новая игра. Мне думается, что правы и те и другие. Прелесть этой игры и состоит в том, что каждый сможет найти в ней то, что ищет.

Отличия можно перечислять долго, главное - в игре сохранился практически неизменным основной механизм. Она стала значительно красивее и разнообразнее, были устранены некоторые логические неувязки старой версии. Улучшились предварительные настройки игровой среды, появился и фирменный "чит". Добавлены новые расы, подразделения, городские строения, вспомнили и о том, что чудес на свете было больше... Кстати, назначение некоторых чудес изменилось, читайте внимательно хелп и "цивилопедию". Если с языком проблемы - читайте ниже.

### ОСНОВНЫЕ МЕНЮ ИГРЫ

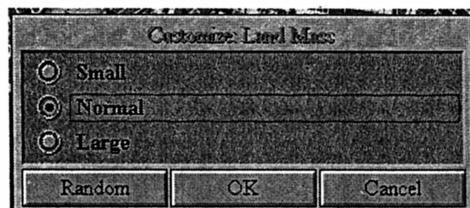
#### Исходное меню



- Start a New Game - начать игру заново;
- Start on Premade World - начать игру в предварительно созданном мире;
- Customize World - настройка игровой среды (мира);
- Begin Scenario - разыграть сценарий;
- Load a Game - загрузить игру;
- View Hall of Fame - просмотреть лучшие результаты;
- View Credits - просмотреть информацию о создателях игры.

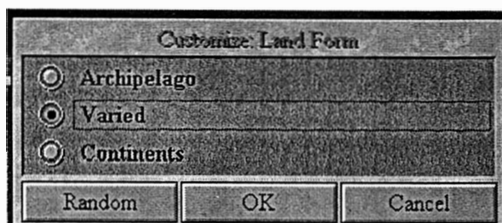
#### Меню настройки игровой среды (мира)

Land Mass - определение общего размера суши



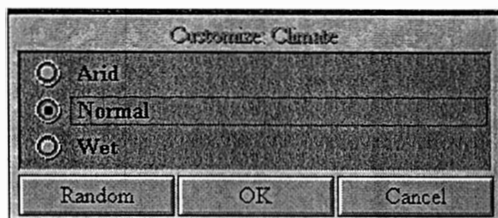
- Варианты выбора:
- Random - задается случайным образом;
  - Small - малая;
  - Normal - обычная;
  - Large - большая.

## Land Form - определение преобладающего ландшафта



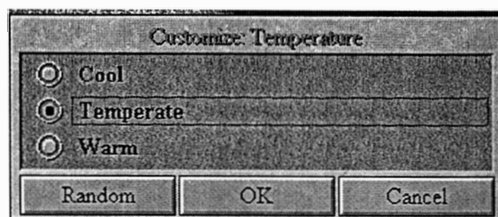
- Варианты выбора:
- Random - задается случайным образом;
  - Archipelago - преобладание островов;
  - Varied - разнообразные ландшафты;
  - Continents - преобладание континентов.

## Climate - климат



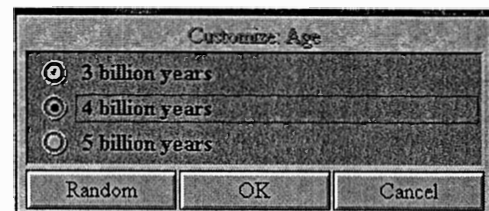
- Варианты выбора:
- Arid - сухой;
  - Normal - нормальный;
  - Wet - лондонский.

## Temperature - температурный режим



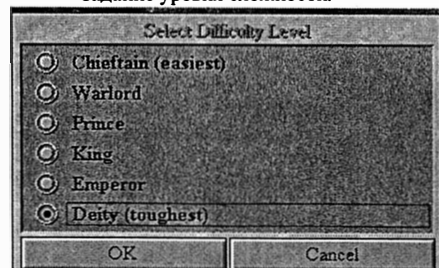
- Варианты выбора:
- Random - задается случайным образом;
  - Cool - прохладный;
  - Temperate - умеренный;
  - Warm - теплый.

## Age - задание времени начала игры



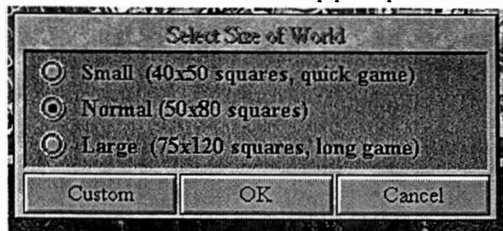
- Варианты выбора:
- Random - задается случайным образом;
  - 3 billion years - 3 миллиона лет до н.э.;
  - 4 billion years - 4 миллиона лет до н.э. (по умолчанию);
  - 5 billion years - 5 миллионов лет до н.э.

## Задание уровня сложности:



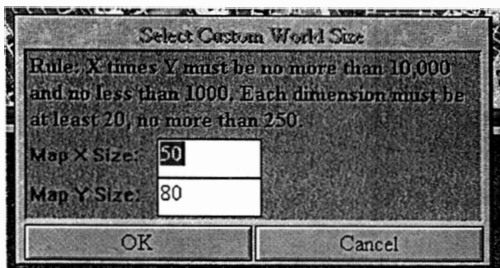
- Варианты выбора:
- Chieftain - вождь племени (самый легкий);
  - Warlord - военный вождь;
  - Prince - принц;
  - King - король;
  - Emperor - император;
  - Deity - божество (сложнейший).

Select Size of World - выбор размера создаваемого мира

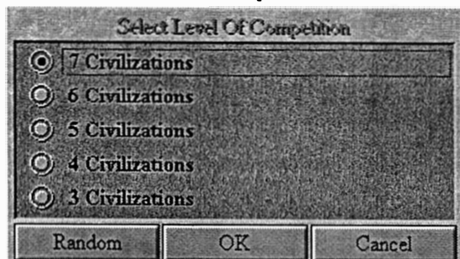


- Варианты выбора:
- Small - малый (40x50 квадратов, быстрая игра);
  - Normal - нормальный (50x80 квадратов);
  - Large - большой (75x120 квадратов, длинная игра).

- CUSTOMSIZE - числовое задание размеров мира, обозначаемых буквами X и Y. Величина X и Y должна лежать в диапазоне от 20 до 250.

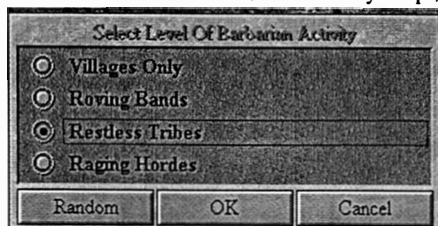


Select Level Of Competition - задание числа конкурирующих цивилизаций



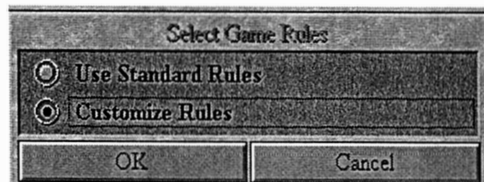
- Варианты выбора:
- Random - задается случайным образом;
  - 7 Civilizations - 7 цивилизаций;
  - 6 Civilizations - 6 цивилизаций;
  - 5 Civilizations - 5 цивилизаций;
  - 4 Civilizations - 4 цивилизации;
  - 3 Civilizations - 3 цивилизации.

Select Level Of Barbarian Activity - определение степени вредности варваров



- Варианты выбора:
- Random - задается случайным образом;
  - Villages Only - суматохи на уровне деревень;
  - Roving Bands - бродячие банды;
  - Restless Tribes - беспокойные племена;
  - Raging Hordes - орда на тропе войны.

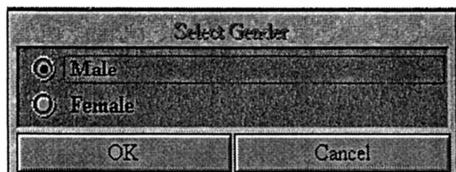
RULES - выбор системы правил



- Варианты:
- Use Standard Rules - применять стандартные правила;
  - Customize Rules - изменить стандартные правила.



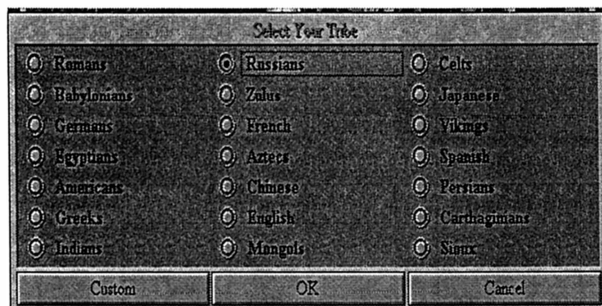
## GENDER - выбор пола игрока



Варианты:

- Male - Мужчина;
- Female - Женщина.

## TRIBE - выбор племени



Варианты:

- из предложенных;
- Custom - определиться с предпочтениями в следующих категориях:

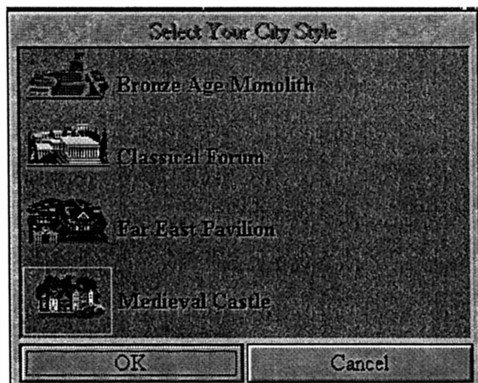
Leader: Ваше имя  
Tribe: название Вашего племени

Adjective: прилагательное.

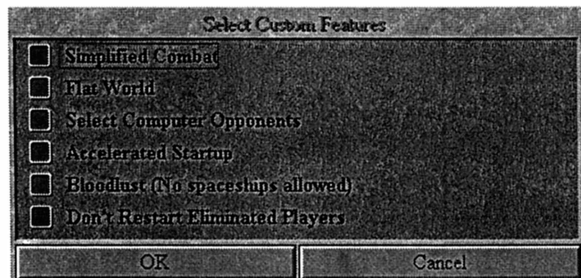
Set Your Official Titles - Указание Ваших официальных титулов

Please Enter Your Name - приглашение ввести имя вождя Name:

Select Your City Style - выбор архитектурного стиля для Вашей цивилизации.



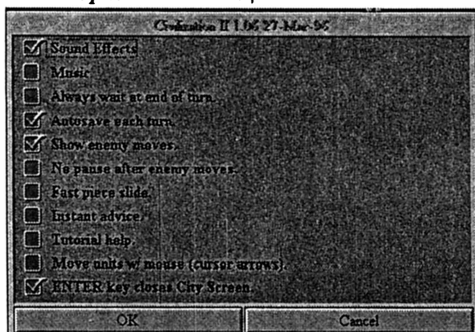
Продвинутые (ADVANCED) опции:



- Simplified Combat - упрощенное ведение боевых действий;
- Flat World - плоский двумерный мир;
- Select Computer Opponents - выбор компьютерных противников;
- Accelerated Startup - Вы сами определяете, с какого года до н.э. начнется нормальная игра, а с какого - ускоренная;

- Bloodlust (No spaceships allowed) - кровавая драка (игра без космических кораблей);
- Don't Restart Eliminated Players - не возрождать уничтоженные цивилизации.

### **Options - меню опций**



- Sound Effects - включение / отключение звуковых эффектов;
- Music - включение/отключение музыки;
- Always wait at end of turn - фиксировать конец хода;
- Autosave each turn - автосохранение на каждом ходу;
- Show enemy moves - показывать действия противников;
- No pause after enemy moves - отмена паузы после действий противника;
- Fast piece slide - быстрое перемещение подразделений;
- Instant advice - мгновенный совет;
- Tutorial help - помощь тьютора (советы по каждому поводу);

- Move units w/ mouse (cursor arrows) - управлять подразделениями с помощью мышки (курсорных стрелок);
- ENTER key closes City Screen - клавиша ENTER закрывает экран города.

### **Select Graphic Options - меню графических опций**

- Throne Room - тронная комната;
- Diplomacy Screen - тип экрана дипломатии;
- Animated Heralds (Requires 16 megabytes RAM) - анимация посланников (требует наличия 16 мегабайт оперативной памяти);
- Civilopedia for Advances -
- High Council
- Wonder Movies

### **Select City Report Options - Выбор докладов о состоянии дел в городе**

- Warn when city growth halted (Aqueduct/Sewer System) - предупреждать о невозможности дальнейшего роста населения (о необходимости постройки в городе акведука или канализации);
- Show city improvements built - показывать окончание новой постройки;
- Show non-combat units built - сообщать о создании невоенных подразделений;
- Show invalid build instructions - сообщать о неправильном строительстве;
- Announce cities in disorder - сообщать о беспорядках;
- Announce order restored in city - сообщать о восстановлении порядка;
- Announce "We Love The King Day" - сообщать об объявлении в городе праздника "День любви к правителю";
- Warn when food dangerously low - сообщать об истощении запасов пищи;
- Warn when new pollution occurs - сообщать о загрязнении окружающей среды;
- Warn when changing production will cost shields - сообщать, когда, в связи с изменением типа продукции, будет израсходована часть наработанных щитов.

### **Меню дипломатических переговоров**

- Consider this discussion complete - пора кончать эти разговоры;
- Suggest a permanent strategic alliance - предложение постоянного стратегического союза;
- Suggest a permanent peace treaty - предложение договора о вечном мире;
- Request a gift from you, our gracious allies - намек на получение подарка от собеседника;
- Demand tribute for our patience - вымогание денег в обмен на ненападение;
- Insist that you withdraw your troops - требование отвести войска;
- Cancel this worthless alliance - требование отказаться от союза с другой нацией;
- Have a proposal to make... - есть предложение ...:

Propose military alliance - военный союз

Propose permanent peace treaty - вечный мир

Threaten to cancel alliance - угроза разорвать союз

Threaten to attack - угроза нападения

Demand withdrawal of troops - требование отвода войск

Cancel alliance - отмена союза

Cancel peace treaty - отмена мирного договора;

- Wish to offer you a gift... - решили, вот, подарочек Вам поднести...:

Never mind - ничего, ничего, не обращайтесь внимание

Offer knowledge - предложение технологий  
Offer money - взятка  
Offer military unit - предложение боевого подразделения.

**Меню предложений посланника-эmissара:**

- Ask to exchange knowledge - обменяться технологиями;
- Ask to declare war against an enemy - объявить войну другой нации;
- Ask to share world maps - обменяться картами мира.

**Меню шпионских и дипломатических опций**

- Establish Embassy - основать;
- Investigate City - исследовать город;
- Steal Technology - выкрасть технологию;
- Industrial Sabotage - промышленный саботаж;
- Poison Water Supply - отравить водосбор;
- Plant Nuclear Device - установить ядерное устройство;
- Incite a Revolt - спровоцировать восстание.

**При встрече с подразделением противника:**

- Bribe Unit - подкуп подразделения;
- Sabotage Unit - саботаж подразделения.

**УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ**

Вход в меню опций - Ctrl+O  
Графические опции - Ctrl+P  
Опции городских докладов - Ctrl+E  
Сохранить игру - Ctrl+S  
Загрузить игру - Ctrl+L  
Уйти в отставку - Ctrl+R  
Выйти из игры - Ctrl+Q  
Меню налогов - Shift+T  
Просмотр тронного зала - Shift+H  
Найти город - Shift+C  
Революция! - Shift+R  
Перемещение и просмотр подразделений - v  
Приближение изображения - z  
Удаление изображения - x  
Максимальное увеличение - Ctrl+Z  
Стандартное изображение - Shift+Z  
Отключение среднего масштаба - Shift+X  
Отключение максимального масштаба - Ctrl+X  
Показать сетку карты - Ctrl+G  
Показать скрытую поверхность - t  
Отцентрировать изображение - c  
Строить новый град - b  
Строить дорогу - g  
Провести ирригацию - i  
Построить шахту - m  
Преобразовать местность в... - o  
Построить авиабазу - e  
Построить крепость - f  
Очистить от загрязнения - p  
Разрушить - Shift+P  
Десантировать (выгрузить) - u  
Перейти в точку... - g  
Выбросить воздушный десант - p  
Переправить в другой город на самолете - l  
Сделать город местом приписки подразделения - h  
Фортифицировать - f  
Отдыхать / спать - s  
Распустить - Shift+D  
Активизировать подразделение - a  
Обождать - w  
Пропустить ход - SPACE (пробел)  
Консультация в Верховном Совете - Ctrl+T  
Статус городов - F1  
Министр обороны - F2  
Министр иностранных дел - F3

Советник по связям с населением - F4

Советник по торговле - F5

Советник по науке - F6

Чудеса света - F7

Пятерка лучших городов - F8

Рейтинг цивилизации - F9

Демография - F11

Космические корабли - F12

Включение/выключение режима уловок - Ctrl+K

Создать подразделение - Shift+F1

Показать карту - Shift+F2

Задать игрока-человека - Shift+F3

Установить текущий год - Shift+F4

Убить цивилизацию - Shift+F5

Изобрести технологию - Shift+F6

Отредактировать технологию - Ctrl+Shift+F6

Разобраться с правительством - Shift+F7

Изменить территорию в месте расположения курсора - Shift+F8

Уничтожить все подразделения в месте расположения курсора - Ctrl+Shift+D

Изменить количество денег - Shift+F9

Отредактировать подразделение - Ctrl+Shift+U

Отредактировать город - Ctrl+Shift+C

Отредактировать правителя - Ctrl+Shift+K

Параметры сценария - Ctrl+Shift+P

Сохранить как сценарий ... - Ctrl+Shift+S

## **АКСИОМЫ И ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ ИГРЫ**

### Зоны контроля.

Как правило, подразделение не может переместиться от квадрата, соприкасающегося с подразделением противника, на другой квадрат, который также соседствует с противником. Исключения из правила: дипломаты, караваны, морские и воздушные суда.

Подразделения могут выходить из города на любой, не занятый противником квадрат, а также могут перемещаться по квадратам, занятым своими подразделениями.

### Атака.

За исключением морской пехоты подразделения не могут атаковать города непосредственно с борта корабля.

Подразделения с нулевой атакующей силой (поселенцы, караваны и дипломаты) не могут атаковать противника.

Воздушные суда могут быть атакованы только истребителями.

Города противника не могут быть захвачены морскими и воздушными судами, даже если в них не осталось ни одного защитного подразделения.

### Топливо.

Истребители и ракеты обоих типов должны заканчивать свой ход в городе. Бомбардировщики должны возвращаться в город в конце второго хода.

### Усталость.

Если подразделение израсходовало часть хода на марше, то при атаке оно будет нападать не в полную силу. В этом случае игра перед атакой поставит игрока перед выбором: атаковать или передохнуть?

### Города.

Поселенцы и инженеры могут вливаться в город (нажмите В), если его размер не превышает 10. Города с размером до 5 не могут содержать ученых и сборщиков налогов. Не разрешается строить города на соседних квадратах (и на море тоже), на этот счет предусмотрена специальная оговорка. За один ход в городе можно продать только одну постройку. Дворец продаже не подлежит, но его можно перенести в любой другой город.

### Хижины с сюрпризами.

При заходе на квадрат с хижинкой Вас могут подстеречь следующие варианты:

- > очень развитое племя, которое становится Вашим городом;
- > кочевое племя, которое становится Вашими поселенцами;
- > новая технология (хорошо забытая старая);
- > денежные средства;
- > отряд наемников (они сразу приписываются к ближайшему городу);
- > орда варваров.

### Изменение типа городской продукции.

Если Вы поменяете шило на ... другое шило - Вам это сойдет с рук, а вот если на мыло - придется смириться с утратой половины накопленных при постройке ресурсов. Игра различает три типа продукции:

- > городская постройка;
- > подразделение;

➤ чудо света.

#### Устаревание казарм.

За игру это произойдет несколько раз. В отличие от CIV-I, на этот раз Вам будут возвращены денегки, полученные при распродаже этих построек в Ваших городах.

#### Обмен технологиями.

В отличие от первой CIV, при запросе об обмене технологиями Вам сообщается, какая именно технология интересует вторую сторону.

#### Зациклившиеся подразделения.

Если подразделение неправильно выполняет команду GO TO, то может зациклиться. Через несколько ходов компьютер задаст Вам наводящий вопрос о его поведении.

#### Болезнь роста.

После того, как Вы постройте определенное количество городов, Ваши сограждане начнут терзаться вопросом - а справитесь ли Вы с возросшей нагрузкой? Что помешает им нормально спать ночами и в конечном итоге выльется в недовольство. Количество городов, с которого начнется эта головная боль, зависит от нескольких факторов, в том числе от уровня сложности игры и типа текущего общественного строя. Оно тем больше, чем ниже уровень самооценки играющего и выше тип общественной организации.

#### Город и его квадратик.

Ресурсы, которыми пользуется город, производятся не только на квадратах, где трудятся городские жители, но в черте города. Количество ресурсов, производимых под окнами жилых домов, соответствует тому типу местности, на которой город был построен. Более того, эту местность Ваши жители облагородили и улучшили по последнему слову техники. На городском квадрате автоматически прокладывается дорога, которая превращается со временем в железную, выполняется ирригация или строится шахта. И даже в том случае, если подлежащая поверхность в стандартных условиях не может производить щиты, в черте города она исправно выдает на гора один щит.

#### Авиабазы.

После изобретения радио Ваши поселенцы и инженеры получают возможность строить авиабазы. Последние служат как заправочные станции для истребителей и бомбардировщиков. Стратегически правильно выбранное место для постройки авиабазы позволяет более гибко орудовать воздушными силами. Для постройки авиабазы дайте команду "е" или выберите соответствующий пункт в меню приказов.

#### Переброска подразделений по воздуху.

После изобретения технологии комбинированных военных подразделений Вы получаете возможность осуществлять переброску войск по воздуху. Для того, чтобы подразделение перелетело из одного города в другой, оба города должны обладать аэропортами. Для переброски подразделения поместите его в город с аэропортом и нажмите клавишу "I" (выберите соответствующий пункт в меню приказов). На экране возникнет меню доступных адресов, выберите в нем нужный город - Ваше подразделение мгновенно окажется по назначению. Вы сможете им воспользоваться уже на следующем ходу.

#### Боевые ранения.

Прошло то время, когда было только две альтернативы - победа или смерть. Теперь и калеккой можно остаться, впрочем, ненадолго. Ваши подразделения в ходе ведения боевых действий получают повреждения. Во время каждой успешной атаки подразделение наносит противнику вред, эквивалентный собственной боевой мощи. Количество вреда, которое может вытерпеть подразделение до момента гибели, определяется умножением количества его хит-поинтов на 10. На глаз определить состояние подразделения можно по длине и цвету прикрепленной к нему полоски. Зеленый свет свидетельствует о том, что вред, нанесенный подразделению, не превысил 33 процента от количества его хит-поинтов. Желтый цвет соответствует интервалу от 34 до 66 процентов. Красный цвет - подразделение потеряло не менее 67 процентов сил. Поврежденное подразделение не в состоянии полноценно передвигаться. Процент потерянных ходов соответствует проценту полученного вреда. Морские суда не могут иметь менее двух ходов. Перемещение воздушных судов не зависит от цвета их полоски.

#### Коррупция и растрата.

По мере роста Вашей цивилизации Вы обнаружите, что в некоторых городах начинает процветать коррупция, которая съедает ресурсы торговли (показаны на экране города черным цветом). По определению создателей игры - коррупция представляет собой часть дохода от торговых операций, потраченная на подкуп чиновников и прочие нелегальные делишки. Растрата (черные щиты) возникает в результате неэффективной организации производства. Чем дальше находится город от столицы, тем больше в нем коррупция и растрат. Еще один влияющий фактор - система правления. Если не уделять этим напастям достаточного внимания, они в состоянии серьезно затормозить развитие города. И коррупция и растраты могут быть снижены на 50 процентов в результате постройки в городе суда (Courthouse). Более радикальное решение этой проблемы лежит в скорейшем переходе к продвинутому типам общественной организации. При коммунизме и демократии коррупция и бестолковщина считаются нулевыми.

#### Роспуск подразделений.

Когда какое-нибудь Ваше подразделение становится морально устаревшим или слишком дорого обходится содержащему его городу, у Вас может возникнуть потребность от него

избавиться. Для этого выберите в меню приказов опцию "Disband" или нажмите Shift-D. Разогнанное подразделение навсегда удаляется из игры. Если это нерадостное событие происходит в пределах города - половина стоимости распускаемого подразделения (в щитах) прибавляется к производимой в городе продукции.

#### Фортификация.

Во время марша римские легионы останавливались на ночлег заранее и строили укрепленный лагерь. Их опыт не пропал даром. Сухопутные подразделения могут стать укрепленным лагерем после того, как Вы нажмете "Г" или выберете соответствующую опцию в меню приказов. При этом показатель их защиты повышается на 50 процентов.

#### Крепость.

С изобретением конструирования Ваши поселенцы и инженеры получают возможность строить крепости, которые могут сыграть роль горловой кости, сдерживая не в меру ретивых соседей на каком-нибудь горном перешейке или Суэцком канале. Защитные свойства расположенных в крепости подразделений удваиваются. Да и выбиваются они не все сразу, а поочередно. Сами крепости при этом остаются целехонькими. Для того, чтобы селтлер или инженер строил крепость, нажмите "Г" или выберите эту команду в меню приказов. В республиканском обществе, если подразделение находится в крепости, удаленной от дружественного города не более, чем на три квадрата, в городе, к которому приписано это подразделение, не возникает и мысли о возмущении.

#### Ирригация.

Ирригация повышает количество пищи, добываемое на квадратах со следующими типами местности:

- луга (Grassland);
- равнины (Plain);
- пустыни (Desert);
- холмы (Hill).

Ирригировать можно только те квадраты, которые имеют доступ к воде или другим квадратам с ирригацией. После изобретение замораживания продуктов можно провести вторичную ирригацию обработанных ранее квадратов, превратив их в фермы. Для проведения работ нужно нажать клавишу "И" или выбрать соответствующий пункт в меню команд.

#### Предметы роскоши.

Обеспечение городских жителей предметами роскоши отображается в экране города в виде золотых кубков. Каждый два кубка делают одного удовлетворенного жителя счастливым. Объем производимых в городе предметов роскоши в основном определяется процентом от торговых операций, который Вы направите на роскошь. Изменить распределение процентов можно с помощью меню "Change Tax Rate" в меню королевства (Kingdom). Увеличить выход роскоши можно постройкой определенных чудес света и городских строений, а также преобразованием части городских жителей в "развлекателей".

#### Шахты.

Шахты увеличивают производство щитов в пустыне и горах на 1, в холмах - на 3. Чтобы дать указание на их постройку, нажмите "м" или выберите соответствующий пункт в меню приказов.

#### Разрушение.

Все хорошее (ирригация, шахты, дороги и пр.), созданное поселенцами на местности, может быть разрушено. Для этого приведите на нужный квадрат подразделение и дайте ему команду "Р" или выберите соответствующий пункт в меню приказов. За один ход будет уничтожено одно усовершенствование местности. Для новых подвигов с Вашей стороны должна последовать очередная команда.

#### Загрязнение окружающей среды.

Как правило, оно возникает рядом с городами большого размера (после открытия автомобиля) и индустриальными центрами, в которых развито мощное производство щитов. Среди причин также числятся атака ядерным оружием и катастрофа атомного реактора. Если город начинает загрязнять природу - в его экране появляются желтые треугольники с черепом. Чем больше треугольников, тем выше возможность возникновения грязного квадрата в пригороде. В случае глобальных масштабов загрязнения возможно потепление климата. Для борьбы с загрязнением применяют поселенцы и инженеры. Указание с клавиатуры - "р". Уменьшить загрязнение можно с помощью построек определенных строений, а также - уменьшением количества производимых в городе щитов.

#### Железные дороги.

Могут строиться поселенцами и инженерами поверх существующих автомобильных дорог после изобретения одноименной технологии. Команда - "Г" или соответствующий пункт в меню приказов. При передвижении по железной дороге подразделения не расходуют поинты хода. После прокладки рельсов производство щитов и торговли вырастают на 50 процентов.

#### Дороги.

Могут строиться поселенцами или инженерами. Команда для постройки - "Г" или выбор соответствующего пункта в меню приказов. Дороги могут быть построены на любой местности, кроме квадратов океана. На реке дороги можно строить только после изобретения технологии строительства мостов. Подразделения, перемещающиеся по дороге, тратят на

прохождение одного квадрата 1/3 хода. Наличие дорог приводит к росту торговли на квадратах пустынь, равнин и лугов.

#### Наука.

Интенсивность научных исследований города показана в виде иконок-колбочек в экране города. В начале каждого хода научные изыскания каждого города поступают в общую "копилку" Вашей цивилизации. Как только количество колбочек достигает нужной для производства текущего изобретения величины, Ваши ученые делают открытие новой технологии. Чем лучше научные достижения в каждом городе, тем быстрее Вы получаете новые знания. Количество научных колб, вырабатываемое Вашими городами, находится в непосредственной связи от процента доходов от торговли, который Вы направляете на проведение научных исследований. Вы можете изменить этот процент. Для этого Вам нужно войти в опцию "Change Tax Rate" в меню королевства. Вы можете повлиять на проведение научных исследований с помощью постройки определенных чудес света или перedelки жителей города в ученых.

#### Начеку стоять.

Подразделения, получившие эту команду, прорисовываются на карте в виде серых силуэтов. К ним не переходит очередь хода. Они не меняют свое состояние до тех пор, пока в пределах их видимости не окажется подразделение противника. Если подразделение стоит на страже в городе - оно автоматически грузится на первый же выходящий из города транспортный корабль. Команда - "S" или с помощью соответствующего пункта в меню команд. Если поврежденное подразделение было поставлено на стражу, то после того, как оно излечится, снова начнет мигать.

#### Производство щитов.

Производство в Вашем городе сырьевых материалов обозначается синими щитами в экране города. Щиты расходуются на содержание подразделений (каждое подразделение, в зависимости от типа правительства и других обстоятельств, может нуждаться в одном щите, который поставляет город приписки.) Излишек щитов, не израсходованный на содержание подразделений, направляется на ведущееся в городе строительство. Во многом производство щитов определяется окружающей город местностью. На его размеры может повлиять сооружение некоторых чудес света и городских построек. И, само собой, наличие шахт.

#### Жители-специалисты.

В верхней части экрана города находятся иконки голов его жителей. Каждый новый житель заносится в этот реестр автоматически, после чего приступает к работе на одном из городских квадратов. Бывают ситуации, когда жителя уместно оторвать от производства для выполнения специальной задачи. Такие жители называются специалистами. В игре есть всего три типа специалистов, каждый из которых предназначен для увеличения одного из трех компонентов городской торговли:

- "развлекатели", появление которых повышает показатель роскоши;
- сборщики налогов, увеличивающие выход налоговых доходов;
- ученые,двигающие науку.

Чтобы создать специалиста, кликните мышкой в любом квадрате в экране города. Иконка производства исчезнет с выбранного квадрата, а в реестре населения появится голова "развлекателя". Для появления господина из налоговой службы кликните мышкой на развлекателе, для создания ученого сделайте на нем два клика. Ограничение: города, где Вы можете создать специалиста, должны иметь размер не менее 5.

#### Налоги.

Собираемые налоги изображены в экране города в виде золотых монеток. Эти средства предназначены для содержания городских строений. Все, что остается, поступает в Вашу казну. Размер сборов зависит прежде всего от процента торговой прибыли, направляемого Вами на налоги. Изменить его можно в меню королевства в пункте "Change Tax Rate". Если срочно нужны наличные - можете некоторых жителей преобразовать в налоговосборщиков или отгротать кое-какие чудеса и строения.

#### Торговля.

Отображена в городском экране в виде оранжевых+красных стрелок. Торговля в Цивилизации - основа основ. Это не просто "ты - мне, я - тебе", это источник всего на свете и, прежде всего, знаний и денег. Прибыль от торговли делится между тремя компонентами - налогами, роскошью и наукой. В Ваших правах - управлять перераспределением прибыли между этими тремя категориями. Росту торговли можно способствовать с помощью постройки некоторых чудес света и городских строений, а также - с помощью прокладки торговых путей.

#### Торговые пути.

Торговый путь можно создать, если привести караван или грузовик в город, отстоящий от исходного не менее, чем на 10 квадратов. При этом Вы сразу же получите определенную сумму наличными, а с каждым последующим ходом исходный город начнет получать торговый бонус. Этот процесс будет длиться, пока существует торговый путь. Чем дальше города друг от друга, тем более доходным будет торговый путь. Еще лучше, если Вы сможете наладить торговые отношения с государством-противником. Войете, но торгуете. Для каждого города можно создать не более трех торговых путей. При этом, если Вы будете торговать с городом теми товарами, которые имеют в нем повышенный спрос, получите дополнительную выгоду.

**Преобразование местности.**  
Инженеры способны радикально менять ландшафт. Для этого им нужно дать команду трансформации "Transform" из меню приказов. Эта опция особенно полезна для обустройства городов с неудачным расположением.

**Подразделения ветераны.**  
Оставшись в живых, подразделение получает 50-процентный шанс стать ветераном. Города с казармами производят все подразделения с этим статусом. Все города цивилизации, располагающей академией Сан Цзу, также производят ветеранов. Атакующие и защитные возможности подразделений-ветеранов увеличены на 50 процентов.

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

### Сухопутные пехотные подразделения

<i>Поселенцы</i>	
Стоимость - 40. Атака - 0. Защита - 1. Ходов - 1. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 1. 1. Предпосылки - нет.	Могут строить дороги, шахты и улучшать свойства местности. Заменяются инженерами после открытия взрывчатки.
<i>Инженеры</i>	
Стоимость - 40. Атака - 0. Защита - 2. Ходов - 2. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 1. 1. Предпосылки - взрывчатка.	Могут строить дороги, шахты и улучшать свойства местности. Игнорируют зоны контроля противника. Работают в два раза эффективнее поселенцев. Например, дорога на равнине делается в течение одного хода. В состоянии делать два хода и радикально менять местность: делать из гор холмы а из пустыни - луга. Подразделение не устаревает.
<i>Воины - Warriors</i>	
Стоимость - 10. Атака - 1. Защита - 1. Ходов - 1. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. 1. Предпосылки - нет	Самое слабое из всех подразделений игры. Создавайте их только на начальной стадии для использования в качестве разведчиков новых земель. Воины не подвержены модернизации с помощью мастерской Леонардо (который да Винчи). Устаевают с приходом феодализма.
<i>Фаланга - Phalanx</i>	
Стоимость - 10. Атака - 1. Защита - 1. Ходов - 1. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. 1. Предпосылки - нет	Неплохое защитное подразделение для применения в начале игры. Модернизируется в копейщиков. Устаевают с приходом феодализма.
<i>Лучники - Archers</i>	
Стоимость - 30. Атака - 3. Защита - 2. Ходов - 1. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. 1. Предпосылки - кодекс воина.	Неплохая альтернатива фаланге в качестве защитного подразделения для городов. Устаевают с изобретением пороха.
<i>Легион - Legion</i>	
Стоимость - 40. Атака - 4. Защита - 2. Ходов - 1. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. 1. Предпосылки - обработка железа.	Более мощное, но по-прежнему медленное подразделение. Устаевают с изобретением пороха. Модернизируются в мушкетеров.
<i>Исследователь - Explorer</i>	
Стоимость - 30. Атака - 0. Защита - 1. Ходов - 1. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. 1. Предпосылки - мореплавание.	Удобное подразделение для разведки. На перемещение по любому типу поверхности тратят 1/3 хода. Устаевают с изобретением партизанской войны.
<i>Копейщики - Pikemen</i>	
Стоимость - 20. Атака - 1. Защита - 2. Ходов - 1. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. 1. Предпосылки - феодализм.	При ведении оборонительных действий против подразделений с животными (конница и пр.) показатель защиты удваивается. Применяйте против них легионы. Фаланги при модернизации становятся копейщиками, а они сами - мушкетерами.
<i>Мушкетеры - Musketeer</i>	
Стоимость - 30. Атака - 3. Защита - 3. Ходов - 1. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 1. 1. Предпосылки - изобретение пороха.	В это подразделение превращаются при модернизации легионы и копейщики. Устаревает с изобретением всеобщей воинской повинности.
<i>Стрелки - Rifleman</i>	
Стоимость - 40. Атака - 5. Защита - 4. Ходов - 1. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 1. 1. Предпосылки - воинская повинность.	Наиболее выгодное подразделение с точки зрения соотношения стоимость/возможности. Пехота может модернизироваться в мастерской Леонардо только до этого типа подразделения, не выше. Не устаевают.
<i>Альпийские стрелки - Alpine Troops</i>	
Стоимость - 50. Атака - 5. Защита - 5. Ходов - 1. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 1. 1. Предпосылки - тактика.	Основное преимущество этого подразделения - они тратят на перемещение по любому типу поверхности 1/3 хода. Наличие значения не имеет (не считая железных дорог). Не модернизируются. Не устаевают.



<i>Морская пехота - Marines</i>	
Стоимость - 60. Атака - 8. Защита - 5. Ходов - 1. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 1. Предпосылки - военное применение амфибий.	Основное преимущество этого подразделения - возможность атаки города непосредственно с транспортного судна. Не модернизируемы. Не устаревают.
<i>Воздушный десант - Paratroopers</i>	
Стоимость - 60. Атака - 6. Защита - 4. Ходов - 1. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 1. Предпосылки - комбинированные подразделения.	Любимцы компьютерных противников. Стоит Вам оставить город без прикрытия - рядом выбросится десантура. Могут совершать десанты в 10-квадратном радиусе от точки дислокации. Не модернизируются. Выброска осуществляется из города или аэробазы в начале хода на не занятый противником квадрат. Не устаревают.
<i>Партизаны - Partisans</i>	
Стоимость - 50. Атака - 4. Защита - 4. Ходов - 1. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 1. Предпосылки - партизанская война.	Игнорирует зоны контроля противника. Тратит на перемещение по любой территории 1/3 хода. На последних стадиях игры возникают возле захваченных городов. Не устаревают.
<i>Фанатики - Fanatics</i>	
Стоимость - 20. Атака - 4. Защита - 4. Ходов - 1. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 1. Предпосылки - фундаментализм.	Могут быть созданы только при фундаментализме. При фундаментализме содержатся бесплатно для хозяина. Не устаревают.

### Конница в ассортименте

<i>Конница - Horsemen</i>	
Стоимость - 20. Атака - 2. Защита - 1. Ходов - 2. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. Предпосылки - верховая езда.	Пригодится для быстрой разведки окружающей местности. Устаревают с изобретением галантности и появлением подразделений рыцарей.
<i>Колесницы - Chariots</i>	
Стоимость - 30. Атака - 3. Защита - 1. Ходов - 2. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. Предпосылки - колесо.	Роль колесниц значительно снизилась в сравнении с первой CIV. Если желаете побыть варваром-завоевателем, присмотритесь к слоновым войскам. Устаревают с появлением слонов (политеизм).
<i>Слоны - Elephants</i>	
Стоимость - 40. Атака - 4. Защита - 1. Ходов - 2. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. Предпосылки - политеизм.	Одно из лучших наступательных подразделений на ранних стадиях игры. Устаревают с изобретением монотеизма.
<i>Рыцари - Knights</i>	
Стоимость - 40. Атака - 4. Защита - 2. Ходов - 2. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. Предпосылки - галантность.	Основное универсальное подразделение средних веков. Способно не только наступать, но и выдержать внезапный удар. Устаревают с появлением технологии Предводительства.
<i>Крестоносцы - Crusaders</i>	
Стоимость - 40. Атака - 5. Защита - 1. Ходов - 2. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. Предпосылки - монотеизм.	Вариант рыцарей с более мощным нападением, но и с ослабленной защитой. Устаревают с появлением технологии Предводительства.
<i>Драгуны - Dragoons</i>	
Стоимость - 50. Атака - 5. Защита - 2. Ходов - 2. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 1. Предпосылки - лидерство.	Сочетают в себе лучшие возможности рыцарей и крестоносцев. Устаревают с появлением технологии "Тактика".
<i>Кавалерия - Cavalry</i>	
Стоимость - 60. Атака - 8. Защита - 3. Ходов - 2. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 1. Предпосылки - тактика.	Наиболее мощное подразделение из попадающих в категорию "конница". Устаревают с появлением технологии мобильных подразделений.

### Чистильщики сапог

<i>Дипломат - Diplomat</i>	
Стоимость - 30. Атака - 0. Защита - 0. Ходов - 2. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. Предпосылки - письменность.	Игнорирует зоны контроля противника. Устаревают с появлением шпионажа.
<i>Шпион - Spy</i>	
Стоимость - 30. Атака - 0. Защита - 0. Ходов - 3. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. Предпосылки - шпионаж.	Игнорирует зоны контроля противника. Не устаревают.

### Мобильные войска

<i>Танки - Armor</i>	
Стоимость - 80. Атака - 10. Защита - 5. Ходов - 3. Хит поинтов - 3. Мощь в бою - 1. Предпосылки -	Один из самых удобных инструментов полководца. Ходит далеко, нападает мощно и способен защищаться.

мобильные воинские подразделения.	Не устаревают.
<i>Механизированная пехота - Mechanized Infantry</i>	
Стоимость - 50. Атака - 6. Защита - 6. Ходов - 3. Хит поинтов - 3. Мощь в бою - 1. Предпосылки - профсоюзное движение.	Несколько более дешевый вариант мобильного атакующего подразделения. Не устаревают.

### Орудия всех калибров

<i>Катапульти - Catapults</i>	
Стоимость - 40. Атака - 6. Защита - 1. Ходов - 1. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. Предпосылки - математика.	Артиллерия древних. Очень полезна в защите городов. Устаревают с появлением металлургии.
<i>Пушки - Cannon</i>	
Стоимость - 40. Атака - 8. Защита - 1. Ходов - 1. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 1. Предпосылки - металлургия.	В хозяйстве пригодятся. Устаревают с появлением технологии станкостроения.
<i>Артиллерия - Artillery</i>	
Стоимость - 50. Атака - 10. Защита - 1. Ходов - 1. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 2. Предпосылки - станкостроение.	Устаревают с изобретением робототехники.
<i>Современные гаубицы - Howitzer</i>	
Стоимость - 70. Атака - 12. Защита - 2. Ходов - 2. Хит поинтов - 3. Мощь в бою - 2. Предпосылки - робототехника.	Весьма мощное орудие, игнорирует городские стены. Рекомендуются для захвата городов. Не устаревают.

### Военно-морские силы

<i>Трирема - Trireme</i>	
Стоимость - 40. Атака - 1. Защита - 1. Ходов - 3. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. Предпосылки - картография.	"Бабушка" цивилизационного флота. Может перевозить два подразделения. Если заканчивает последний ход вдали от берега, может потонуть. Устаревают с изобретением навигации.
<i>Каравелла - Caravel</i>	
Стоимость - 40. Атака - 2. Защита - 2. Ходов - 3. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. Предпосылки - навигация.	Может перевозить до 3 подразделений. Устаревают с изобретением магнетизма.
<i>Галеон - Galeon</i>	
Стоимость - 40. Атака - 0. Защита - 2. Ходов - 4. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 1. Предпосылки - магнетизм.	Может перевозить 4 подразделения. Устаревают с изобретением индустриализации.
<i>Фрегат - Frigate</i>	
Стоимость - 50. Атака - 4. Защита - 2. Ходов - 4. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 1. Предпосылки - магнетизм.	Может перевозить до 2 подразделений. Устаревают с изобретением электричества.
<i>Броненосец - Ironclad</i>	
Стоимость - 60. Атака - 4. Защита - 4. Ходов - 4. Хит поинтов - 3. Мощь в бою - 1. Предпосылки - паровой двигатель.	Устаревают с изобретением электричества. Не может перевозить подразделения.
<i>Транспорт - Transport</i>	
Стоимость - 50. Атака - 0. Защита - 3. Ходов - 5. Хит поинтов - 3. Мощь в бою - 1. Предпосылки - индустриализация.	Предназначены для транспортировки сухопутных подразделений - до 8 штук. Не устаревают.
<i>Крейсер - Cruiser</i>	
Стоимость - 80. Атака - 6. Защита - 6. Ходов - 5. Хит поинтов - 3. Мощь в бою - 2. Предпосылки - сталь.	Может обнаруживать на соседних квадратах субмарины противника. Устаревают с изобретением ракет.
<i>Крейсер класса "AEGIS"</i>	
Стоимость - 100. Атака - 8. Защита - 8. Ходов - 5. Хит поинтов - 3. Мощь в бою - 2. Предпосылки - ракетная техника.	Обладает удвоенной защитой против атак воздушных судов и ракет противника. Может обнаруживать подводные лодки противника на соседних квадратах. Не устаревают.
<i>Противолодочный корабль - Destroyer</i>	
Стоимость - 60. Атака - 4. Защита - 4. Ходов - 6. Хит поинтов - 3. Мощь в бою - 1. Предпосылки - электричество.	Способен обнаруживать на соседних полях подводные лодки противника. Не устаревают.
<i>Подводная лодка - Submarine</i>	
Стоимость - 60. Атака - 10. Защита - 2. Ходов - 3. Хит поинтов - 3. Мощь в бою	Обладает свойством невидимости для большинства типов кораблей противника. Не устаревают.

- 2. Предпосылки - двигатель внутреннего сгорания.	
	<i>Линкор - Battleship</i>
Стоимость - 160. Атака - 12. Защита - 12. Ходов - 4. Хит поинтов - 4. Мощь в бою - 2. Предпосылки - автомобиль.	Самый мощный корабль в игре. Не устаревает.
	<i>Авианосец - Carrier</i>
Стоимость - 160. Атака - 1. Защита - 9. Ходов - 5. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. Предпосылки - продвинутый полет.	Предназначен для перевозки и базирования воздушных судов и ракет. Не устаревает.

### Авиация

	<i>Истребитель - Fighter</i>
Стоимость - 60. Атака - 4. Защита - 2. Ходов - 10. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 2. Предпосылки - воздухоплавание.	Игнорирует зоны влияния противника и городские стены. Способен атаковать воздушные суда. Имеет смысл применять против бомбардировщиков и для розыска и отстрела дипломатов и шпионов. Не пытаться сопровождать группы бомбардировщиков - ничего не получится. Устаревает с изобретением технологии невидимости для радаров противника.
	<i>Бомбардировщик - Bomber</i>
Стоимость - 120. Атака - 12. Защита - 1. Ходов - 8 (16). Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 2. Предпосылки - продвинутый полет.	Игнорирует зоны контроля противника. Игнорирует городские стены. Устаревает с изобретением технологии невидимости для радаров противника.
	<i>Истребитель класса СТЕЛС - Stealth Fighter</i>
Стоимость - 80. Атака - 8. Защита - 3. Ходов - 14. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 2. Предпосылки - невидимость для радаров.	Игнорирует зоны контроля противника и городские стены. Может нападать на воздушные суда. Судя по всему, правильнее было бы его обозвать сверхзвуковым истребителем типа Jet Fighter. Не устаревает.
	<i>Бомбардировщик класса СТЕЛС - Stealth Bomber</i>
Стоимость - 160. Атака - 14. Защита - 3. Ходов - 12. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 2. Предпосылки - невидимость для радаров.	Игнорирует зоны контроля противника и городские стены. Удобен для нанесения ударов по подразделениям варваров и прочих мародеров. Не устаревает.
	<i>Крылатая ракета - Cruise Missile</i>
Стоимость - 60. Атака - 20. Защита - 0. Ходов - 12. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 3. Предпосылки - ракетная техника.	Игнорирует зоны контроля противника и городские стены. Дорогая игрушка - уничтожит противника, но и сама взорвется. Полезна для нанесения превентивного удара по морским соединениям. Как и все другие воздушные подразделения, способствует росту недовольства населения при республиканском или демократическом правлении.
	<i>Ракета с ядерной боеголовкой - Nuclear Missile</i>
Стоимость - 60. Атака - 20. Защита - 0. Ходов - 12. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 3. Предпосылки - ракетная техника.	Игнорирует зоны контроля противника и городские стены. И стоит дорого, и среду загаживает. Не устаревает.
	<i>Вертолет - Helicopter</i>
Стоимость - 100. Атака - 10. Защита - 3. Ходов - 6. Хит поинтов - 2. Мощь в бою - 2. Предпосылки - комбинированные типы подразделений.	Игнорирует зоны контроля противника и городские стены. Способен обнаруживать подводные лодки противника на соседних квадратах. Не устаревает.

### Торговые подразделения

	<i>Караван - Caravan</i>
Стоимость - 50. Атака - 0. Защита - 1. Ходов - 1. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. Предпосылки - торговля.	Игнорирует зоны контроля противника. Служат для организации торговых связей, способствующих обмену информацией и росту научных исследований. Применяются также для ускорения постройки чудес света. Устаревает с изобретением корпораций.
	<i>Грузовик - Freight</i>
Стоимость - 50. Атака - 0. Защита - 1. Ходов - 2. Хит поинтов - 1. Мощь в бою - 1. Предпосылки - корпорации.	Игнорирует зоны контроля противника. Не устаревает.

### ГОРОДСКИЕ СТРОЕНИЯ

#### Palace - Дворец.

Устраняет коррупцию в столице и снижает ее уровень в ближайших городах. Чем дальше расположен город от столицы, тем выше в нем уровень коррупции.

#### Baracks - Казармы.

Город производит подразделения-ветераны. Все сухопутные подразделения ремонтируются полностью в течение одного хода.

Granary - Зернохранилище.  
 При увеличении размера города расходуется только половина его пищевых припасов.

Temple - Храм.  
 До двух неудовлетворенных городских жителей становятся удовлетворенными.

Marketplace - Рынок.  
 Увеличивает на 50 процентов сбор налогов и производство предметов роскоши.

Library - Библиотека.  
 Увеличивает на 50 процентов научную деятельность городских ученых.

Courthouse - Суд.  
 Уменьшает на 50 процентов коррупцию. Способствует большей сопротивляемости города подкупу со стороны враждебных дипломатов и шпионов. В условиях демократии один удовлетворенный житель становится счастливым.

City Walls - Городские стены.  
 Оборонительные свойства подразделений утраиваются против атак наземных подразделений.

Aqueduct - Акведук.  
 Позволяет городу преодолеть ограничение размера 8.

Bank - Банк.  
 Увеличивает рост сбора налогов и производство предметов роскоши еще на 50 процентов (эффект суммируется с эффектом наличия рынка).

Cathedral - Кафедральный собор.  
 Превращает четырех несчастливых жителей в удовлетворенных (при коммунизме - трех жителей).

University - Университет.  
 Увеличивает научные исследования в городе еще на 50 процентов. Эффект суммируется с эффектом библиотеки.

Mass Transit - Общественный транспорт.  
 Устраняет загрязненность, связанную с жизнедеятельностью населения.

Colosseum - Колизей.  
 Три несчастливых жителя становятся удовлетворенными (четыре после изобретения электроники).

Factory - Завод.  
 Увеличивает производство ресурсов на 50 процентов.

Mfg. Plant - Производственный комбинат.  
 Производство ресурсов увеличивается еще на 50 процентов (суммируется с эффектом завода).

SDI Defense - СОИ (стратегическая оборонная инициатива).  
 Защищает территорию в радиусе 3 квадратов от ядерной бомбежки.

Recycling Center - Перерабатывающий центр.  
 Уменьшает загрязнение, в основе которого лежит функционирование в городе промышленных предприятий: заводов, фабрик и т.п.

Power Plant - Тепловая электростанция.  
 Производительность завода увеличивается на 50 процентов.

Hydro Plant - Гидроэлектростанция.  
 Производительность завода увеличивается на 50 процентов. Этот тип станции менее "грязный", чем тепловой, и более безопасен, чем атомная.

Nuclear Plant - Атомная электростанция.  
 Увеличивает производительность завода на 50 процентов. Незначительно загрязняет окружающую среду (на уровне электростанции), зато существует вероятность экологической катастрофы типа Чернобыльской (если только не было сделано открытие реакции термоядерного синтеза).

Stock Exchange - Биржа.  
 Еще на 50 процентов увеличивает выход налогов и предметов роскоши (что в сумме с эффектом банка и рынка даст все 150 процентов).

Sewer System - Канализационная система.  
 Позволяет городу преодолеть размер 12.

Supermarket - Супермаркет.  
 Позволяет земельным участкам класса "ферма" (на которых ирригация была проделана дважды) производить на 50 процентов больше пищи.

Superhighways - Супермагистрали.  
 Все квадраты города, на которых проложены дороги (железные дороги), производят на 50 процентов больше элементов торговли.

Research Lab - Исследовательский центр.  
 Научные исследования проводятся на 50 процентов интенсивнее (что вместе с библиотекой и университетом составит в сумме 150 процентов).

SAM Missile Battery - Зенитно-ракетная батарея.  
 Размещенные в городе подразделения в два раза лучше защищены от атак воздушных судов и крылатых ракет.

Coastal Fortress - Береговая батарея (форт).

Городские подразделения в два раза успешнее сопротивляются бомбардировкам со стороны военных кораблей противника.

Solar Plant - Солнечная электростанция.

Как и остальные, увеличивает производительность завода на 50 процентов. Наиболее чистый источник энергии.

Harbor - Гавань.

Все океанские квадраты в черте города производят на одну единицу пищи больше.

Offshore Platform - Прибрежная платформа.

Все океанские квадраты в черте города производят по дополнительному щиту.

Airport - Аэропорт.

Город производит воздушные суда - ветераны. Любой сломанный самолет, прошедший в городе один ход, проходит полный ремонт. Между городами, в которых имеются аэропорты, устанавливается регулярное воздушное сообщение. В результате Вы можете за один ход перебрасывать войска с одного континента на другой. Правда, существует возможность сбивания самолета с переправляющимся подразделением. Впрочем, у Вас самих, наверно, имеется пара истребителей, которым нечего делать.

Police Station - Полицейский участок.

Уменьшает на единицу недовольство жителей города, возникшее из-за отсутствия в городе приписанных к нему подразделений.

Port Facility - Портовые сооружения.

Все произведенные в городе корабли становятся ветеранами. Любой корабль, прошедший в городе 24 часа, полностью чинится.

SS Structural - несущий элемент конструкции космического аппарата.

SS Component - элемент одной из обеспечивающих систем космического аппарата.

SS Module - элемент одной из основных систем космического аппарата.

Capitalization - Капитализация.

Преобразует производство в торговлю.

Ниже приведена сводная таблица стоимости постройки городских строений и чудес света, расходы на их содержание и необходимые для их постройки технологии.

Строение	Стоимость	Содержание	Необходимая технология
Palace	100	0	Каменная кладка
Barracks	40	1	-
Granary	60	1	Керамика
Temple	40	1	Церемониальное погребение
MarketPlace	80	1	Деньги
Library	80	1	Письменность
Courthouse	80	1	Свод законов
City Walls	80	0	Каменная кладка
Aqueduct	80	2	Конструирование
Bank	120	3	Банковское дело
Cathedral	120	3	Монотеизм
University	160	3	Университет
Mass Transit	160	4	Массовое производство
Colosseum	100	4	Конструирование
Factory	200	4	Индустриализация
Manufacturing Plant	320	6	Робототехника
SDI Defense	200	4	Лазер
Recycling Center	200	2	Переработка отходов
PowerPlant	160	4	Очистка нефти
Hydro Plant	240	4	Электроника
Nuclear Plant	160	2	Атомная энергия
Stock Exchange	160	4	Экономика
Sewer System	120	2	Санитария
Supermarket	80	3	Замораживание продуктов
Superhighways	200	5	Автомобиль
Research Lab	160	3	Компьютеры
SAM Missile Battery	100	2	Ракеты
Coastal Fortress	80	1	Металлургия
Solar Plant	320	4	Защита окружающей среды
Harbor	60	1	Мореходство
Offshore Platform	160	3	Миниатюризация
Airport	160	3	Радио
Police Station	60	2	Коммунизм

Строение	Стоимость	Содержание	Необходимая технология
Port Facility	80	3	Подразделения-амфибии
SS Structural	80	0	Космический полет
SS Component	160	0	Пластик
SS Module	320	0	Сверхпроводимость
(Capitalization)	600	0	Корпорации
Pyramids	200	0	Каменная кладка
Hanging Gardens	200	0	Керамика
Colossus	200	0	Бронза
Lighthouse	200	0	Картография
Great Library	300	0	Грамотность
Oracle	300	0	Мистицизм
Great Wall	300	0	Каменная кладка
Sun Tzu's War Academy	300	0	Феодализм
King Richard's Crusade	300	0	Инженерное дело
Marco Polo's Embassy	200	0	Торговля
Michelangelo's Chapel	400	0	Монотеизм
Copernicus' Observatory	300	0	Астрономия
Magellan's Expedition	400	0	Навигация
Shakespeare's Theatre	300	0	Медицина
Leonardo's Workshop	400	0	Изобретательство
J. S. Bach's Cathedral	400	0	Теология
Isaac Newton's College	400	0	Теория гравитации
Adam Smith's Trading Co.	400	0	Экономика
Darwin's Voyage	400	0	Железная дорога
Statue of Liberty	400	0	Демократия
Eiffel Tower	300	0	Паровой двигатель
Women's Suffrage	600	0	Индустриализация
Hoover Dam	600	0	Электроника
Manhattan Project	600	0	Расщепление атома
United Nations	600	0	Коммунизм
Apollo Program	600	0	Космический полет
SETI Program	600	0	Компьютеры
Cure for Cancer	600	0	Генная инженерия

### КОРОТКО О ЧУДЕСАХ СВЕТА

Pyramids - Пирамиды.

Равнозначно наличию в каждом городе зернохранилища.

Hanging Gardens - Висячие сады.

В каждом городе прибавляется по одному счастливому жителю.

Colossus - Колосс.

Каждый городской квадрат, на котором уже производится одна единица торговли, начинает производить еще одну.

Lighthouse - Маяк.

Триремы получают возможность переплывать океан. Все другие типы кораблей начинают делать на один шаг больше. Все вновь созданные корабли получают статус ветеранов.

Great Library - Великая библиотека.

Вашей цивилизации становится известным любое открытие, ставшее достоянием двух других цивилизаций.

Oracle - Оракул.

Храмы начинают действовать в два раза эффективнее.

Great Wall - Великая стена.

Цивилизации-соперники обязаны во время ведения переговоров предложить мир. Ваши подразделения в два раза сильнее бьют варваров.

Не забудьте своевременно подготовиться к устареванию этого чуда в результате изобретения металлургии, когда Ваш "чудесный" иммунитет перестанет действовать на соседей.

Sun Tzu's War Academy - Военная академия Сан Цзу.

Все новые сухопутные подразделения получают ветеранский статус. Любое подразделение, одержавшее победу в бою, становится ветераном.

King Richard's Crusade - Крестовый поход Ричарда - Львиное сердце.

Каждый городской квадрат производит дополнительный щит-ресурс.

Marco Polo's Embassy - Посольство Марко Поло.

Вы основываете посольство при дворе правителей-соперников (в результате этого Вы всегда располагаете самыми свежими разведывательными данными, а при каждом научном прорыве соперников - Вы сразу ставитесь в известность).

Michelangelo's Chapel - Часовня Микеланджело.

Равнозначна наличию в каждом городе кафедрального собора.

Copernicus' Observatory - Обсерватория Николая Коперника.

Научная мощь города возрастает на 50 процентов.

Magellan's Expedition - Экспедиция Магеллана.

Скорость Ваших кораблей возрастает на 2 единицы.

Shakespeare's Theatre - Театр Шекспира.

Все недовольные жители города становятся удовлетворенными.

Da Vinci's Workshop - Мастерская Леонардо Да Винчи.

Как только Ваши подразделения морально устаревают из-за изобретения новых технологий, происходит их мгновенная и бесплатная модернизация. Они преобразуются в аналогичное современное подразделение.

Примечание: после постройки мастерской не ждите мгновенного апгрейда всех подразделений. Модернизация произойдет только после изобретения новой технологии. Под нее не попадают подразделения перешедшие на Вашу сторону в результате подкупа. После апгрейда подразделения-ветераны расстаются с этим статусом даже в том случае, если они торчат в городке с казармами.

J.S. Bach's Cathedral - Кафедральный собор И.С.Баха

В каждом городе становится на два несчастливых гражданина меньше.

Isaac Newton's College - Колледж Исаака Ньютона.

Удваивает научные исследования в городе.

Adam Smith's Trading Co. - Торговая компания Адама Смита.

Оплачивает содержание всех городских строений (на содержание которых требуется 1 монета/1 ход). Более дорогие строения оплачиваются как и раньше.

Darwin's Voyage - Экспедиция Дарвина.

Вы мгновенно изобретаете две очередные технологии.

The Statue of Liberty - Статуя Свободы.

Устраняет период анархии между сменами правительств. Также позволяет выбрать любую форму общественного правления вне зависимости от изобретенных Вами технологий.

The Eiffel Tower - Эйфелева башня.

Сразу после постройки этого чуда света происходит резкое, на 25 процентов, улучшение отношения к Вашей цивилизации со стороны соперников (по 100% шкале). Со временем их отношение к Вам продолжает улучшаться. Да и проступки Ваши забываются теперь скорее.

Hoover Dam - Дамба Гувера.

Обеспечивает электроэнергией все города континента.

Women's Suffrage - Равноправие женщин.

Эквивалентно наличию полицейского участка в каждом городе. (Уменьшает на количество несчастливых жителей на одного).

Manhattan Project - Манхэттенский проект.

Позволяет создание ядерного оружия.

United Nations - Организация Объединенных наций.

Вы получаете:

- бесплатное посольство при дворе каждого из противников;
- цивилизации-противники не в праве отказать Вам в заключении мира;
- во время демократии Вы в 50 процентах случаев получаете возможность начать "миротворческие" боевые действия против державы, с которой у Вас имеется мирный договор.

Apollo Program - Программа "Аполлон".

Позволяет создание космического корабля.

SETI Program - Программа SETI.

Приравнивается к наличию в каждом Вашем городе исследовательского центра, что приведет к удвоению эффективности научных исследований.

Cure for Cancer - лекарство от рака.

По одному дополнительному счастливому жителю в каждом Вашем городе.

#### *Сводная таблица устаревания чудес*

Чудо	Причина устаревания	Чудо	Причина устаревания
Pvramids	Не устаревают	Hanging Gardens	Железная дорога
Colossus	Полет	Lighthouse	Магнетизм
Great Library	Электричество	Oracle	Теология
Great Wall	Металлургия	Sun Tzu's War Academy	Мобильные воинские подразделения
King Richard's Crusade	Индустриализация	Marco Polo's Embassy	Коммунизм
Magellan	Не устаревают	Michelangelo	Не устаревают
Copernicus	Не устаревают	Shakespeare	Не устаревают
Da Vinci's Workshop	Автомобиль	Bach	Не устаревают
Newton	Не устаревают	Smith's Trading Co.	Не устаревают
Darwin	Не устаревают	Statue of Liberty	Не устаревают
Eiffel Tower	Не устаревают	Hoover Dam	Не устаревают

Чудо	Причина устаревания	Чудо	Причина устаревания
Womens' Suffrage	Не устаревает	Manhattan Project	Не устаревает
United Nations	Не устаревает	Apollo	Не устаревает
SETI	Не устаревает	Cure for Cancer	Не устаревает

### ЧУДЕСНЫЕ СОВЕТЫ

Со временем Вы сможете сами решать, что Вам выгоднее. А на первых порах можете и прислушаться к советам постороннего.

#### *Что нужно построить*

Pyramids - пирамиды;  
Great Library - Великую библиотеку;  
Leonardo's Workshop - апгрейдовую мастерскую Леонардо;  
Michaelangelo's Chapel - капеллу Микеланджело;  
Women's Suffrage - женское равноправие;  
Hoover Dam - дамбу Гувера;  
Great Wall - Великую стенку.

#### *От чего не стоит отказываться*

King Richard's Crusade - крестовый поход;  
Oracle - оракул;  
Copernicus's Observatory - обсерватория Коперника;  
Magellan's Voyage - путешествие Магеллана;  
SETI project - проект SETI;  
Eiffel Tower - башня Эйфеля;  
Statue of Liberty - статуя Свободы;  
Cure for Cancer - лекарство от рака;  
United Nations - ООН.

#### *Без чего можно и обойтись*

Hanging Gardens - висячие сады;  
Lighthouse - маяк;  
Shakespeare's Theatre - театр Шекспира;  
Marco Polo's Expedition - экспедиция Марко Поло;  
Apollo Project - проект АПОЛЛОН;  
Manhattan Project - манхэттенский проект;  
Sun Tzu's Academy - академия Сан Цзу.

#### *Исключения из правил*

Многое зависит от географических особенностей созданного для Вас мира. Если суши будет мало - Маяк и Путешествие Магеллана окажутся весьма полезными приобретениями.

#### *Принцип "собаки на сене"*

Если чудо принадлежит Вам - оно не принадлежит соперникам, которые не могут приобщиться к связанным с ним преимуществам. Например, Объединенные нации. Кому понравится прерывать успешную военную кампанию или производить смену общественного строя только из-за того, что какие-то там викинги успели вовремя отгрохать ООН. Или вкладывать средства в исследования и наблюдать, как изобретенные Вами в поте лица технологии становятся достоянием обилиотеченных соседей.

#### *Морально устаревшие чудеса*

Внимательно отнеситесь к выбору очередных объектов исследований. После их приобретения Вы можете больше потерять, чем приобрести. В частности, это касается:

- металлургия по отношению к Великой стене;
- мобильные воинские подразделения по отношению к мастерской Леонардо.

#### *Чудесные диверсии*

При наличии свободных денег при появлении сообщения о том, что соседи на следующем ходу построят некое чудо - быстро его перекупите. Вполне возможно, что у Ваших конкурентов не имеется технологии, которая позволила бы им переключиться на постройку другого дорогостоящего проекта. В результате - потраченные ресурсы пойдут на постройку значительно более дешевого городского строения.

Если существует чудо, которое Вам не слишком и нужно, - подождите, пока оно появится у соседей, и быстро изобретите технологию, которая сделает это чудо только архитектурной достопримечательностью. Подходящий вариант - Оракул и теология.

### ТИПЫ ПРАВЛЕНИЯ

Как и в первой Цивилизации, важнейшим элементом стратегии выступает маневрирование общественными строениями.

Избранная Вами форма правления влияет на распределение ресурсов в городах, работоспособность Ваших граждан, способность городских общин содержать военные подразделения и городские постройки.



Некоторые формы общественной организации (например, Деспотизм, Монархия и позже Коммунизм и Фундаментализм) позволят Вам вести экспансионистскую политику, производить и содержать большое количество воинских подразделений, а также держать под полным контролем внутренний порядок в стране.

С другой стороны, полученная в условиях демократии или республики свобода предпринимательства и слова позволят Вашим гражданам плодотворно трудиться и заниматься бизнесом, что приведет к развитию экономики и науки. В то же время, жителям города не понравится привлечение местных воинских подразделений для участия в боевых действиях. Да и Сенат имеет отвратительную привычку заключать не нужные Вам мирные договора за Вашей спиной.

Для того, чтобы осуществить смену правительства, выберите в меню королевства опцию "Revolution". Последует непродолжительный период анархии, после которого Вы сможете выбрать один из доступных типов правления.

#### Анархия

По сути - это отсутствие стабильного правительства. Наступает после падения других типов правления и во время революции. После нескольких анархических оборотов Вы сможете перейти к другой форме правления.

Анархия во многом аналогична деспотизму об исключительно высоким уровнем коррупции. Налоги не собираются вообще. Наука - в полном загооне.

#### Деспотизм

##### *Поддержка подразделений.*

Если количество подразделений в городе превышает размер города, каждое из "лишних" подразделений обходится городу в одну монету. Подразделения поселенцев потребляют на каждом ходу одну единицу пищи.

##### *Настроение жителей.*

При нахождении в городе от одного до трех военных подразделений в нем вводится военное положение, при этом один несчастливый гражданин становится удовлетворенным.

##### *Коррупция и растраты.*

При деспотизме высок уровень коррупции и загрязнения. Степень коррумпированности в конкретном городе прямо пропорционален его удаленности от столицы.

##### *Особенности.*

При деспотизме ни один из показателей перераспределения городских доходов (наука/налоги/роскошь) не может быть установлен свыше 60 процентов. Каждый квадрат, который при нормальных условиях может производить три и более ресурса (пищи, щитов, торговли), производит на один ресурс меньше нормы.

##### *Рекомендации.*

Ввиду высокого уровня коррупции деспотизм является низшей формой государственного устройства. При первой же возможности организуйте в своем государстве монархию.

#### Монархия

##### *Поддержка подразделений.*

Каждое подразделение, начиная с четвертого, стоит городу один золотой. Поселенцы потребляют одну единицу пищи.

##### *Настроение жителей.*

При нахождении в городе от одного до трех военных подразделений в нем вводится военное положение, при этом один несчастливый гражданин становится удовлетворенным.

##### *Коррупция и растраты.*

При монархии уровень коррупции и загрязнения носит умеренный характер. Степень коррумпированности в конкретном городе зависит от его удаленности от столичного дворца.

##### *Особенности.*

При деспотизме ни один из показателей перераспределения городских доходов (наука/налоги/роскошь) не может быть установлен свыше 70 процентов.

##### *Рекомендации.*

Монархия представляет собой прекрасный тип правления для юной цивилизации.

#### Коммунизм

##### *Поддержка подразделений.*

Каждое подразделение, начиная с четвертого, стоит городу один золотой. Поселенцы потребляют одну единицу пищи.

##### *Настроение жителей.*

При нахождении в городе от одного до трех военных подразделений в нем вводится военное положение, при этом ДВА несчастливых жителя становятся удовлетворенными (т.е. до 6 жителей могут быть "перевоспитаны").

##### *Коррупция и растраты.*

Как и в первой CIV, так и здесь американцы по-прежнему считают, что при коммунизме организованной преступности быть не может, а посему - в городах коррупция отсутствует.

##### *Особенности.*

Все подразделения шпионов при коммунизме автоматически получают статус ветеранов.

При коммунизме ни один из показателей перераспределения городских доходов (наука/налоги/роскошь) не может быть установлен свыше 80 процентов.

#### Рекомендации.

Коммунизм - оптимальный тип правления для больших, разбросанных на обширных пространствах государств, которым нужно содержать мощную армию. Используйте Ваших шпионов для воровства технологий у акул капитализма.

#### Фундаментализм

##### Поддержка подразделений.

Почти халява - Вы в состоянии бесплатно содержать. Начиная с одиннадцатого, подразделения обходятся городу в один золотой. Поселенцы потребляют одну единицу пищи. Только при фундаментализме существует возможность создавать подразделения фанатиков.

##### Настроение жителей.

При фундаментализме несчастливых жителей просто не может быть!

##### Коррупция и растраты.

При фундаментализме отмечен низкий уровень коррупции. Расплата за фанатизм - научные исследования ведутся с ополовиненной интенсивностью.

##### Особенности.

Городские строения, которые способствуют конвертации несчастливых жителей в удовлетворенных (храмы и т.п.), дают прибыль в виде своеобразной "церковной десятины", равной количеству "конвертируемых" ими жителей в нормальных политических условиях. Более того, религиозные заведения не требуют средств на свое содержание. Дипломатические меры, предпринимаемые в ответ на "террористические акты" со стороны Ваших шпионов и дипломатов, также занижены.

При фундаментализме ни один из показателей перераспределения городских доходов (наука/налоги/роскошь) не может быть установлен свыше 80 процентов.

#### Рекомендации.

Фундаментализм мигром разрешит все проблемы с "несчастливыми" жителями и обеспечит устойчивый доход. Научные исследования сильно тормозятся.

#### Республика

##### Поддержка подразделений.

На содержание каждого подразделения тратится два щита. Поселенцы также более прожорливы - потребляют две единицы пищи.

##### Настроение жителей.

Каждое воинское подразделение, начиная с третьего, которое находится за пределами одного из Ваших городов (если оно не находится в крепости, расположенной на расстоянии до 3 квадратов от одного из Ваших городов), делает одного жителя несчастным.

##### Коррупция и растраты.

При республике отмечен низкий уровень коррупции. Степень продажности чиновников в конкретном городе зависит от его удаленности от столичной дворцовой администрации.

##### Особенности.

Каждый квадрат, производящий при нормальных условиях хотя бы один ресурс торговли, производит при республике еще один ресурс.

При республике ни один из показателей перераспределения городских доходов (наука/налоги/роскошь) не может быть установлен свыше 80 процентов.

#### Рекомендации.

Переход к республиканскому строю правления даст мощный импульс в развитии науки и приведет к существенному росту доходов. Вполне вероятно, что Вам придется часть ресурсов торговли направить на производство роскоши. Держать большую армию за пределами городов становится очень накладно. Поправить ситуацию может скорейшая постройка некоторых чудес света, в частности, равноправия женщин.

#### Демократия

##### Поддержка подразделений.

На содержание каждого подразделения расходуется один щит. Поселенцы потребляют две единицы пищи.

##### Настроение жителей.

Каждое воинское подразделение, которое находится за пределами одного из Ваших городов (если оно не находится в крепости, расположенной на расстоянии до 3 квадратов от одного из Ваших городов), делает двух жителей несчастными.

##### Коррупция и растраты.

При демократии коррупция отсутствует (еще одна американская мечта).

##### Особенности.

Каждый квадрат, производящий при нормальных условиях хотя бы один ресурс торговли, производит при демократии еще один ресурс.

Города и подразделения демократов нельзя подкупить.

При демократии показатели перераспределения городских доходов (наука/налоги/роскошь) могут быть установлены в любой пропорции.

### Рекомендации.

Демократия в состоянии обеспечить максимальный расцвет науки и дать прекрасный доход. Из-за суровых ограничений на вывод войск из городов эта форма правления подойдет только достаточно большим и развитым цивилизациям. Справиться с недовольством жителей можно с помощью повышенного производства предметов роскоши и постройки соответствующих чудес света.

### **КРАТКО О ТЕХНОЛОГИЯХ**

#### Advanced Flight - Продвинутый полет

Позволяет создавать подразделения - бомбардировщики и авианосцы.

Необходима для исследования комбинированных видов подразделений; ракетной техники.

Исходные технологии: станкостроение и радио

#### Alphabet - алфавит.

Необходима для исследования свод законов; картография; письменность; математика (с каменной кладкой).

#### Amphibious Warfare - боевые подразделения - амфибии

Позволяет создавать подразделения - морская пехота; постройки - портовые сооружения.

Исходные технологии: Навигация и Тактика

#### Astronomy - астрономия

Позволяет создавать чудо света - Обсерваторию Коперника.

Необходима для исследования навигации (с Мореходством); теории гравитации (с Университетом).

Исходные технологии: Мистицизм и Математика.

#### Atomic Theory - Теория строения атома

Необходима для исследования ядерной реакции (с массовым производством).

Исходные технологии: Теория гравитации и Физика.

#### Automobile - Автомобиль

Позволяет создавать подразделения - линкоры; постройки - супермагистраль.

Необходима для исследования Массового производства (с Корпорацией); Мобильных подразделений (с Тактикой)

Исходные технологии: Двигатель внутреннего сгорания и Сталь.

Делает устаревшим: Мастерскую Леонардо да Винчи.

#### Banking - Банковское дело

Позволяет создавать постройки - банк.

Необходима для исследования Демократии (с Изобретательством); Экономики (с Университетом); Индустриализации (с Железной дорогой).

Исходные технологии: Торговля и Республика.

#### Bridge Building - Наведение мостов

Позволяет создавать постройки - дороги на речных квадратах.

Необходима для исследования Железной дороги (с Паровым двигателем).

Исходные технологии: Обработка железа и Конструирование.

#### Bronze Working - Обработка бронзы

Позволяет создавать подразделения - фаланга; чудо света - Колосс.

Необходима для исследования Денег; Обработки железа (с Кодексом воина).

#### Ceremonial Burial - Церемониальное погребение

Позволяет создавать постройки - храм.

Необходима для исследования Мистицизма; Монархии (с Сводом Законов); Политеизма (с Верховой ездой).

#### Chemistry - Химия

Необходима для исследования Взрывчатки (с Порохом); Очистка нефти (с Корпорацией).

Исходные технологии: Университет и Медицина.

#### Chivalry - Галантность

Позволяет создавать подразделения - рыцарей.

Необходима для исследования Предводительства (с Порохом).

Исходные технологии: Феодализм и Верховая езда.

#### Code of Laws - Свод законов

Позволяет создавать постройки - суд.

Необходима для исследования Грамотности (с Письменностью); Монархии (с Церемониальным погребением); Республики (с Грамотностью); Торговли (с Деньгами).

Исходные технологии: Алфавит.

#### Combined Arms - комбинированные типы вооружения

Позволяет создавать подразделения - воздушный десантник; вертолет.

Исходные технологии: Мобильные подразделения; Продвинутый полет.

#### Combustion - двигатель внутреннего сгорания

Позволяет создавать подразделения - подводные лодки.

Необходима для исследования - Автомобиль (с Сталью); Полет (с Теорией гравитации).

Исходные технологии: Очистка нефти и Взрывчатка.  
Communism - Коммунизм  
 Позволяет создавать постройки - полицейские участки; чудо света - Организация Объединенных Наций.  
 Необходима для исследования Шпионажа (с Демократией); Партизанской войны (с Тактикой).  
 Исходные технологии: Философия и Индустриализация.  
 Делает устаревшим: Посольство Марко Поло.  
Computers - Компьютеры  
 Позволяет создавать постройки - Исследовательские центры; чудо света - Программу SETI.  
 Необходима для исследования Робототехника (с Мобильными воинскими подразделениями); Космический полет (с Ракетами).  
 Исходные технологии: Миниатюризация и Массовое производство.  
Conscription - Всеобщая воинская повинность  
 Позволяет создавать подразделения - стрелки.  
 Необходима для исследования Фундаментализма (с Монотеизмом); Тактики (с Предводительством).  
 Исходные технологии: Демократия и Металлургия.  
Construction - Конструирование  
 Позволяет создавать постройки - акведук, Колизей, крепость (вне города).  
 Необходима для исследования - Наведение мостов (с Обработкой железа); Проектирования (с Колесом).  
 Исходные технологии: Деньги и Каменная кладка.  
Corporation - Корпорация  
 Позволяет создавать подразделения - грузовики; чудо света - Капитализация.  
 Необходима для исследования Электроники (с Электричеством); Генетической Инженерии (с Медициной); Массового производства (с Автомобилем); Очистки нефти (с Химией).  
 Исходные технологии: Индустриализация и Экономика.  
Currency - Деньги  
 Позволяет создавать постройки - рынки.  
 Необходима для исследования Конструирования (с Каменной кладкой); Торговли (с Сводом законов).  
 Исходные технологии: Обработка бронзы  
The Democracy - Демократия  
 Позволяет создавать чудо света - статуя Свободы.  
 Необходима для исследования Всеобщей воинской повинности (с металлургией); Шпионажа (с Коммунизмом); Переработки отходов (с Массовым производством).  
 Исходные технологии: Банковское дело и Изобретательство  
Economics - Экономика  
 Позволяет создавать постройки - биржа; чудо света - Торговая Компания Адама Смита.  
 Необходима для исследования Корпорации (с Индустриализацией).  
 Исходные технологии: Университет и Банковское дело.  
Electricity - Электричество  
 Позволяет создавать подразделения - противолодочный корабль.  
 Необходима для исследования Электроники (с Корпорацией); Замораживания продуктов (с Санитарией); Стали (с Индустриализацией).  
 Исходные технологии: Металлургия и магнетизм.  
 Делает устаревшим: Великая Библиотека.  
Electronics - Электроника  
 Позволяет создавать постройки - Гидроэлектростанции; чудо света - Дамбу Гувера.  
 Необходима для исследования Миниатюризации (с Станками); Атомная энергия (с Термоядерной реакцией); Ракеты (с Продвинутым полетом).  
 Исходные технологии: Электричество и Корпорация.  
Engineering - Инженерное дело  
 Позволяет создавать чудо света - Крестовый поход короля Ричарда Львиное Сердце.  
 Необходима для исследования Изобретательства (с Грамотностью); Санитарии (с Медициной).  
 Исходные технологии: Колесо и Конструирование.  
Environmentalism - Защита окружающей среды  
 Позволяет создавать постройки - солнечная электростанция.  
 Исходные технологии: Переработка отходов и Космический полет.  
Espionage - Шпионаж  
 Позволяет создавать подразделения - шпионы.  
 Исходные технологии: Коммунизм и Демократия.  
Explosives - Взрывчатка  
 Позволяет создавать подразделения - инженеры.  
 Необходима для исследования Двигателя внутреннего сгорания; (с Очисткой нефти).

Исходные технологии: Порох и Химия.  
Feudalism - Феодализм  
 Позволяет создавать подразделения - копейщиков; чудо света - Военная Академия  
 Сан Цзу.  
 Необходима для исследования Галантности (с Верховой ездой); Теологии (с Монотеизмом).  
 Исходные технологии: Монархия и кодекс воина.  
Flight - Полет  
 Позволяет создавать подразделения - истребители.  
 Необходима для исследования Радио (с Электричеством).  
 Исходные технологии: Двигатель внутреннего сгорания и Теория гравитации.  
 Делает устаревшим: Колосс.  
Fundamentalism - Фундаментализм  
 Позволяет создавать подразделения - фанатиков.  
 Исходные технологии: Монотеизм и Всеобщая воинская повинность.  
Fusion Power - Термоядерная энергия  
 Добавляет 25 процентов тяги двигателей Вашего космического корабля. Устраняет возможность аварии на атомных станциях.  
 Необходима для исследования Технологии будущего (с Переработкой отходов).  
 Исходные технологии: Атомная энергия и Сверхпроводимость.  
Future Technology - Технология будущего  
 Увеличивает рейтинг цивилизации на 5 очков.  
 Исходные технологии: Термоядерная энергия и Переработка отходов.  
Genetic Engineering - Генетическая инженерия  
 Позволяет создавать чудо света - Лекарство от рака.  
 Исходные технологии: Медицина и Корпорация.  
Guerilla Warfare - Партизанская война  
 Позволяет создавать подразделения - партизаны.  
 Необходима для исследования Профсоюзов (с Массовым производством).  
 Исходные технологии: Коммунизм и Тактика.  
Gunpowder - Порох  
 Позволяет создавать подразделения - мушкетеров.  
 Необходима для исследования Взрывчатки (с Химией); Предводительства (с Галантностью); Металлургии (с Университетом).  
 Исходные технологии: Изобретательство и Обработка железа.  
Horseback Riding - Верховая езда  
 Позволяет создавать подразделения - конница.  
 Необходима для исследования Колеса, Галантности (с Феодализмом); Политеизма (с Церемониальным погребением).  
Industrialization - Индустриализация  
 Позволяет создавать подразделения - транспорт; постройки - завод; чудо света - равноправие женщин.  
 Необходима для исследования Коммунизма (с Философией); Корпорации (с Экономикой); Стали (с Электричеством).  
 Исходные технологии: Железная дорога и Банковское дело.  
 Делает устаревшим: Крестовый поход короля Ричарда Львиное Сердце.  
Invention - Изобретательство  
 Позволяет создавать чудо света - Мастерскую Леонардо да Винчи.  
 Необходима для исследования Демократии (с Банковским делом); Пороха (с обработкой железа); Парового двигателя (с физикой).  
 Исходные технологии: Инженерное дело и Грамотность.  
Iron Working - Обработка железа  
 Позволяет создавать подразделения - легионы.  
 Необходима для исследования Наведения мостов (с Конструированием); Пороха (с Изобретательством); Магнетизма (с Физикой).  
 Исходные технологии: Обработка бронзы и Кодекс Воина.  
Labor Union - Профессиональные союзы  
 Позволяет создавать подразделения - механизированную пехоту.  
 Исходные технологии: Массовое производство и Партизанская война.  
The Laser - Лазер  
 Позволяет создавать постройки - Защиту СОИ.  
 Необходима для исследования Сверхпроводимости (с Пластиком).  
 Исходные технологии: Массовое производство и Атомная энергия.  
Leadership - Предводительство  
 Позволяет создавать подразделения - драгун.  
 Необходима для исследования Тактики (с Всеобщей воинской повинностью).  
 Исходные технологии: Галантность и Порох.  
Literacy - Грамотность  
 Позволяет создавать чудо света - Великая Библиотека.

Необходима для исследования Республики (со Сводом законов); Изобретательства (с Инженерным делом); Философии (с Мистицизмом); Физики (с Навигацией).

Исходные технологии: Письменность и Свод законов.

#### Machine Tools - Станки

Позволяет создавать подразделения - артиллерия.

Необходима для исследования Продвинутой полет (с Радио); Миниатюризация (с Электроникой).

Исходные технологии: Сталь и Тактика.

#### Magnetism - Магнетизм

Позволяет создавать подразделения - фрегаты и галеоны.

Необходима для исследования Электричества (с Металлургией).

Исходные технологии: Физика и Обработка железа.

Делает устаревшим: Маяк.

#### Map Making - Картография

Позволяет создавать подразделения - триремы; чудо света - Маяк.

Необходима для исследования Мореходства (с Керамикой).

Исходные технологии: Алфавит.

#### Masonry - Каменная кладка

Позволяет создавать постройки - городские стены и Дворец; чудо света - Великая стена и Пирамиды.

Необходима для исследования Конструирования (с Деньгами); Математики (с Алфавитом).

#### Mass Production - массовое производство

Позволяет создавать постройки - общественный транспорт.

Необходима для исследования Компьютеров (с Миниатюризацией); Профсоюзов (с Партизанской войной); Лазера (с Атомной энергией); Ядерной реакции (с Теорией строения атома); Переработки отходов (с демократией).

Исходные технологии: Автомобиль и Корпорация.

#### Mathematics - Математика

Позволяет создавать подразделения - катапульти.

Необходима для исследования Астрономии (с Мистицизмом); Университета (с Философией).

Исходные технологии: Алфавит и Каменная кладка.

#### Medicine - Медицина

Позволяет создавать чудо света - Театр Шекспира.

Необходима для исследования Химии (с Университетом); Генетической Инженерии (с Корпорацией); Санитарии (с Инженерным делом).

Исходные технологии: Философия и Торговля.

#### Metallurgy - Металлургия

Позволяет создавать подразделения - пушки; постройки - береговые крепости-форты.

Необходима для исследования Всеобщая воинская повинность (с Демократией); Электричество (с Магнетизмом).

Исходные технологии: Порох и Университет.

Делает устаревшим: Великую Стену.

#### Miniaturization - Миниатюризация

Позволяет создавать постройки - прибрежные платформы.

Необходима для исследования Компьютеров (с Массовым производством).

Исходные технологии: Станки и Электроника.

#### Mobile Warfare - мобильные воинские подразделения

Позволяет создавать подразделения - танки.

Необходима для исследования Комбинированных типов оружия (с Продвинутой полетом); Робототехники (с Компьютерами).

Исходные технологии: Автомобиль и Тактика.

Делает устаревшим: Военную академию Сан Цзу.

#### The Monarchy - Монархия

Необходима для исследования Феодализма (с Кодексом Воина).

Исходные технологии: Свод законов и Церемониальное погребение.

#### Monothelism - монотеизм

Позволяет создавать подразделения - крестоносцы; постройки - кафедральный собор; чудо света - капелла Микеланджело.

Необходима для исследования Теологии (с Феодализмом); Фундаментализма (с Всеобщей воинской повинностью).

Исходные технологии: Философия и Политизм.

#### Mysticism - Мистицизм

Позволяет создавать чудо света - Оракул.

Необходима для исследования Астрономии (с Математикой); Философии (с Литературой).

Исходные технологии: Церемониальное погребение.

Navigation - Навигация  
 Позволяет создавать подразделения - каравеллы; чудо света - Экспедиция Магеллана.  
 Необходима для исследования Воинские подразделения-амфибии (с Тактикой); Физи-  
 ки (с Грамотностью).  
 Исходные технологии: Мореходство и Астрономия.  
Nuclear Fission - Расщепление атома  
 Позволяет создавать чудо света - Манхэттенский проект.  
 Необходима для исследования Атомной Энергии (с Электроникой).  
 Исходные технологии: Теория строения атома и Массовое производство.  
Nuclear Power - Атомная энергия  
 Все морские подразделения делают на 1 шаг больше.  
 Позволяет создавать постройки - атомную станцию.  
 Необходима для исследования Термоядерной энергии (с Сверхпроводимостью); Лазер  
 (с Массовым производством).  
 Исходные технологии: Расщепление атома и Электроника.  
Philosophy - Философия  
 Первая цивилизация, открывшая философию, получает право на одно "мгновенное"  
 изобретение.  
 Необходима для исследования Коммунизм (с Индустриализацией); Монотеизм (с По-  
 литеизмом); Университет (с математикой); Медицина (с Торговлей).  
 Исходные технологии: Мистицизм и Грамотность.  
Physics - Физика  
 Необходима для исследования Магнетизм (с Обработкой железа); Теория строения  
 атома (с Теорией гравитации); Паровой двигатель (с Изобретательством).  
 Исходные технологии: Навигация и Грамотность.  
Plastics - Пластик  
 Позволяет создавать постройки - компоненты космического корабля.  
 Необходима для исследования Сверхпроводимости (с Лазером).  
 Исходные технологии: Очистка нефти и Космический полет.  
Polytheism - Политеизм  
 Позволяет создавать подразделения - боевые слоны.  
 Необходима для исследования Монотеизма (с Философией).  
 Исходные технологии: Церемониальное погребение и Верховая езда.  
Pottery - Керамика  
 Позволяет создавать постройки - зернохранилища; чудо света - Висячие сады.  
 Необходима для исследования: Мореходства (с Картографией).  
Radio - Радио  
 Позволяет создавать постройки - аэропорт и авиабазы (вне города).  
 Необходима для исследования Продвинутый полет (с Станками).  
 Исходные технологии: Полет и Электричество.  
Railroad - Железная дорога  
 Позволяет создавать постройки - железные дороги; чудо света - Экспедиция Дарвина.  
 Необходима для исследования Индустриализации (с Банковским делом).  
 Исходные технологии: Паровой двигатель и Наведение мостов.  
 Делает устаревшим: Висячие сады.  
Recycling - Переработка отходов  
 Позволяет создавать постройки - Центр по переработке отходов.  
 Необходима для исследования Защиты окружающей среды (с Космическим полетом);  
 Технология будущего (с Термоядерной энергией).  
 Исходные технологии: Массовое производство и Демократия.  
Refining - Очистка нефти  
 Позволяет создавать постройки - Тепловая электростанция.  
 Необходима для исследования Двигатель внутреннего сгорания (с Взрывчаткой); Пла-  
 стик (с Космическим полетом).  
 Исходные технологии: Химия и Корпорация.  
Refrigeration - Замораживание продуктов  
 Поселенцы и инженеры могут проводить дополнительную ирригацию обработанных  
 ранее участков.  
 Позволяет создавать постройки - супермаркет.  
 Исходные технологии: Электричество и Санитария.  
The Republic - Республика  
 Необходима для исследования Банковского дела (с Торговлей).  
 Исходные технологии: Свод законов и Грамотность.  
Robotics - Робототехника  
 Позволяет создавать подразделения - дальнбойные гаубицы (Howitzer); постройки -  
 промышленный комбинат.  
 Необходима для исследования: Невидимость для радаров (с Сверхпроводимостью).  
 Исходные технологии: Компьютеры и Мобильные воинские подразделения.

Rocketry - ракеты  
 Позволяет создавать подразделения - Крылатые ракеты, ракеты с ядерной боеголовкой, крейсер класса AEGIS, постройки - Зенитно-ракетная батарея  
 Необходима для исследования Космический полет (с Компьютерами).  
 Исходные технологии: Продвинутый полет и Электроника.

Sanitation - Санитария  
 Позволяет создавать постройки - канализационную систему.  
 Необходима для исследования Замораживание продуктов.  
 Исходные технологии: Инженерное дело и Медицина.

Seafaring - Мореходство  
 Позволяет создавать подразделения - исследователей, постройки - гавань.  
 Необходима для исследования Навигации (с Астрономией).  
 Исходные технологии: Картография и Керамика.

Space Flight - Космический полет  
 Позволяет создавать постройки - элементы конструкции космического аппарата, чудо света - Программа "Аполлон".  
 Необходима для исследования Защита окружающей среды (с Переработкой отходов);

Пластика (с очисткой нефти).  
 Исходные технологии: Компьютеры и Ракеты.

Stealth - Невидимость для радаров  
 Позволяет создавать подразделения - бомбардировщики и истребители СТЕЛС.  
 Необходима для исследования:  
 Исходные технологии: Сверхпроводимость и робототехника.

Steam Engine - Паровой двигатель  
 Позволяет создавать подразделения - броненосец; чудо света - Эйфелева башня.  
 Необходима для исследования Железной дороги (с Наведением мостов).  
 Исходные технологии: Физика и Изобретательство.

Steel - Сталь  
 Позволяет создавать подразделения - крейсер.  
 Необходима для исследования Автомобиля (с Двигателем внутреннего сгорания);

Станки (с Тактикой).  
 Исходные технологии: Электричество и Индустриализация.

Superconductor - Сверхпроводимость  
 Позволяет создавать постройки - модули космического корабля.  
 Необходима для исследования Термоядерной энергии; Невидимости для радаров (с Робототехникой).

Исходные технологии: Пластик и Лазер.

Tactics - Тактика  
 Позволяет создавать подразделения - Альпийские стрелки и Кавалерия.  
 Необходима для исследования Боевые подразделения-амфибии (с Навигацией); Партизанская война (с Коммунизмом); Станки (с Сталью); Мобильные подразделения (с Автомобилем).  
 Исходные технологии: Всеобщая воинская повинность и Предводительство

Theology - Теология  
 В каждом городе с кафедральным собором прибавляется по одному удовлетворенному жителю.  
 Позволяет создавать чудо света - Кафедральный собор И.С.Баха.  
 Делает устаревшим: Оракул.

Theory of Gravity - Теория гравитации  
 Позволяет создавать чудо света - Колледж Исаака Ньютона.  
 Необходима для исследования Теория строения атома (с Физикой); Полет (с Двигателем внутреннего сгорания).  
 Исходные технологии: Астрономия и Университет.

Trade - Торговля  
 Позволяет создавать подразделения - караван; чудо света - посольство Марко Поло.  
 Необходима для исследования Банковского дела (с Республикой); Медицина (с Философией).

Исходные технологии: Деньги и Свод законов.

University - Университет  
 Позволяет создавать постройки - университет.  
 Необходима для исследования Химия (с Медициной); Экономика (с Банковским делом); Металлургия (с Порохом); Теория гравитации (с Астрономией).  
 Исходные технологии: математика и Философия

Warrior Code - Кодекс воина  
 Позволяет создавать подразделения - лучники.  
 Необходима для исследования Обработка железа (с Обработкой бронзы); Феодализм (с Монархией).

Wheel - Колесо  
 Позволяет создавать подразделения - колесницы.



Необходима для исследования Инженерного дела (с Конструированием).

Исходные технологии: Верховая езда

Writing - Письменность

Позволяет создавать подразделения - дипломатов; постройки - библиотеки.

Необходима для исследования Грамотности (с Сводом законов).

Исходные технологии: Алфавит.

## ТИПЫ МЕСТНОСТИ

Для расчета оборонных способностей подразделения нужно коэффициент защиты местности умножить на 50 процентов от стандартных оборонных способностей подразделения. Например, подразделение, имеющее оборонный показатель 2, будет оборонять гору с силой  $1 \times 3 = 3$ .

Тип местности	Цена хода	Коэффициент защиты	Пища	Щиты	Торг	Ирригация	Трансформ (инженеры)
Desert (пустыня)	1	2	0	1	0	да	Равнина
Plains (равнина)	1	2	1	1	0	да	Луг
Grassland (луга)	1	2	2	1	0	да	Холмы
Forest (лес)	2	3	1	2	0	Равнина	Луг
Hills (холмы)	2	4	1	0	0	да	Равнина
Mountains (горы)	3	6	0	1	0	нет	Холмы
Tundra (тундра)	1	2	1	0	0	да	Пустыня
Glacier(ледник)	2	2	0	0	0	нет	Тундра
Swamp (болото)	2	3	1	0	0	Луг	Равнина
Jungle (джунгли)	2	3	1	0	0	Луг	Равнина
Ocean (океан)	1	2	1	0	2	нет	нет
Oasis (оазис)	1	2	3	1	0		
Buffalo (бизоны)	1	2	1	3	0		
Pheasant (фазаны)	2	3	3	2	0		
Coal (уголь)	2	4	1	2	0		
Gold (золото)	3	6	0	1	6		
Game (дичь)	1	2	3	1	0		
Ivory(сл.кость)	2	2	1	1	4		
Peat (торф)	2	3	1	4	0		
Gems (др.камни)	2	3	1	0	4		
Fish (рыба)	1	2	3	0	2		
Oil (нефть)	1	2	0	4	0		
Wheat (пшеница)	1	2	3	1	0		
Silk (шелк)	2	3	1	2	3		
Wine (вино)	2	4	1	0	4		
Iron (железо)	3	6	0	4	0		
Furs (шкуры)	1	2	2	0	3		
Spice (пряность)	2	3	3	0	4		
Fruit (фрукты)	2	3	4	0	1		
Whales (киты)	1	2	2	2	3		

## ДАЕШЬ СТРАТЕГИЮ!

### В начале начал

Американские товарищи советуют сразу построить как можно больше городов. Не увлекаться постройкой боевых подразделений, а выпускать поселенцев. На уровне императора это делается достаточно просто, так как Вы не получите бунт в городе, пока число жителей не вырастет до трех. На уровне божества - сложнее, так как беспорядки начнутся уже при двух.

Опыт местного применения указывает другой, не вполне честный путь. Но если очень хочется... Так вот, постройте конницу и пускайтесь на поиски хижин. Обнаружили? Самое время сохранить игру. Сохранили? Исследуйте хижину. Если внутри не оказалось бродячих номадов или продвинутого города - загрузите сохраненную игру. Это достаточно неблагодарное занятие относительно быстро позволит Вам нарастить численность городов без ущерба для развития столицы. Особенно рекомендуется такой подход, если мир был сконфигурирован с большими массами континентов. При таком раскладе Вам могут долго не попадаться соседи для обмена технологиями и удовлетворения сидящего внутри зверя.

Совсем забыл о поколении игроков, которые не знакомы с первой Цивилизацией. Это вам не DOOM, однако. Немного о правилах постройки городов.

Не пытайтесь найти для первого города (столицы) идеального места. Достаточно, что-

бы рядом были более или менее подходящие ресурсы, позволяющие как заниматься производством, так и двигать науку. Если Вы оказались в устье реки, а сбоку - пара холмов, уже можно строить.

Наличие океанского берега очень желательно, но не обязательно. Когда понадобится, Вы всегда сможете построить порт невдалеке. Главное для города - максимальные природные ресурсы.

Первым делом постройте в столице самое дешевое разведывательное (воины или лучше - конница) и защитное подразделение. Стройте поселенца-первенца только тогда, когда обнаружите подходящее место для второго города.

Получив 3-4 города, начните возводить какое-нибудь самое выгодное из доступных чудес света (см. выше).

В каждом новом городе желательно возвести зернохранилище для ускорения роста населения и храм для его обожествления. Дальше, в соответствии со складывающейся обстановкой. Казармы, например, могут так и не понадобиться до момента своего устаревания.

Возле города в начальной стадии игры нужно провести пару ирригаций, проложить дороги и вырыть 1-2 шахты.

Через полчаа все Ваши города должны быть соединены дорогами. Ждите в гости соперников и варваров.

#### Основывайтесь обстоятельно.

Пора разведать континент. Если есть противник - обменяйтесь с ним технологиями. После этого перестройте экономику на военный лад, накопите силы (слоны предпочтительнее) и нанесите хорошо подготовленный удар с захватом города. Всегда соглашайтесь для примирения подарить обиженному соседу технологию: он все равно не успеет ею воспользоваться. Используйте захваченный город в качестве плацдарма для дальнейшей экспансии.

Обнаружив стратегические позиции (Суэцкие перешейки и т.п.), постройте крепости и фортифицируйте в них защитные подразделения.

#### Переход к монархии.

Важнейшая цель в начале игры - стать монархом. Деспотизм очень скоро себя исчерпает - достаточно немного обустроить города, как Вам перестанет хватать средств. Самое время провести глобальную кампанию по ирригации всего на свете. Выставьте по максимуму роскошества, пусть в течение нескольких лет не переводится праздник "Мы любим короля!". Вскоре города разрастутся до акведучного размера 8. Нормализуйте процентовку налогов/наука/роскошь. Постройте акведуки и пр.

При этом умудряйтесь не забывать о науке и строительстве умиряющих чудес.

#### Республика.

Если Ваши поселенцы хорошо потрудились над окружающей местностью, становитесь республиканцем. На время отключите науку, поднакопите денег и постройте/купите во всех городах храмы, Колизей и т.п. Когда недовольных не станет - верните научное финансирование. Вы должны зарабатывать чуть больше, чем расходуете на содержание цивилизации. Все остальное - в науку.

Торговать, торговать и еще раз торговать. А также - меняться технологиями. Не забывайте: Ваши противники всегда поменяются ими за Вашей спиной. Не отдавайте технологию, которая разрешает постройку чуда света, которое необходимо Вам самому. Разве что Вам предложат что-нибудь еще более ценное. Не забывайте о торговых караванах. Они способны весьма высоко поднять уровень торговых доходов.

#### Чудеса света.

Я бы первым делом отгрохал Колосс. В дальнейшем ориентироваться стоит главным образом на два момента: Вам нужно двигать науку и ублажать подопечных. Все остальные чудеса стройте по мере возникновения свободных ресурсов и необходимости. Обратите внимание на ООН. Выкусил у соперника город - помирился. Скоро от соперника ничего не остается.

Стройте чудо в оптимальном для него городе. Для ускорения пошлите в этот город несколько караванов. Это позволит Вам выиграть скоростную гонку за право обладания ими. Судя по всему, компьютерные игроки слегка ловчат, прикупая на каждом ходу по "кусочку ОЛБИ", да и щитов они получают подозрительно много. Великая библиотека окажется не нужной в случае лидирования Вашей цивилизации, но ее просто не стоит отдавать другому. Другой вариант: осадите город с библиотекой и нападайте на него, не вводя войска. С появлением окончательного варианта руин библиотека уже не сможет принадлежать никому, а Вы сэкономите средства на ее постройку.

Неплохой вариант ведения боевых действий при демократии (республике) - создайте в развитом промышленном городе и Крестовый поход Ричарда, и Театр Шекспира. Такая комбинация позволит Вам вывести в поле далеко не одного воина. Известен пример, когда город размером 19 содержал армию из 36 подразделений драгун, которые разминались в стратегических точках в ожидании подлого нарушения соседом мирного договора.

#### Средние века.

Они скоротечны, как весна в Подмосковье. Основные ориентиры - постарайтесь не упустить чудо-мастерскую Леонардо и двигайте науку. Это сэкономит Вам массу средств, которые Вы потратили бы на замену устаревших подразделений.

При первой же возможности изобретайте железные дороги и прокладывайте их так, словно у Вас нет другого хобби. При этом отпадет необходимость держать в каждом городе больше одного защитного подразделения. Вы всегда сможете перебросить силы для отражения нападения в течение одного хода.

Возьмите за правило - возле каждого города должен "пахать" поселенец или инженер, пока город не будет обустроен на полную катушку. Наступила пора подумать о том, что недавно Британия так стремилась править морями. Используйте технологические новинки для постройки мощных кораблей и закупорки ими разного рода узких мест - проливов и т.п. Исследуйте карту мира, определите наиболее опасного противника. Караваны и дипломаты Вам в этом помогут.

#### Новейшая история.

Мне думается, что она начинается с появлением технологии всеобщей воинской повинности. Тут уж - кто не успел... Стрелки дают Вам подавляющее преимущество перед другими типами вооружений. Да и танки уже не за горами, а за ними - гаубицы.

Воздушный флот вещь хорошая, но мне кажется, что его роль в игре не существенна. Так функции прибрежной авиации да карательные экспедиции против варваров и партизан.

Если Вы прислушались к советам в предыдущей части инструкции, то вот Вам тактика захвата городов любого противника и любого размера. Впереди должен топтать инженерный батальон. Десяток этих особей способен в течение одного хода подвести к пригланувшемуся Вам городу железнодорожные пути, а заодно - построить крепость. Уже на следующем ходу Вы сможете нанести массивный удар всей группировкой, стянув свободные силы по железным дорогам со всего континента.

Вариант для островка: подведите к городу пару-тройку крейсеров и линкоров в сопровождении транспорта с морской пехотой. Дальше все понятно? Как в жизни.

Основные чудеса на этом этапе - капелла Микеланджело, дамба Гувера, равноправие женщин. Из последних - проект SETI и лекарство от рака. Программу "Аполлон" и Манхэттенский проект пусть делает кто-нибудь другой - Вы все равно сможете пользоваться результатами их труда.

Не стоит недооценивать фундаментализм. Он позволяет утопить в крови соседей, а науку развивать методом захвата свежих городов.

Шпионаж - тоже хорошая вещь. Помимо воровства технологий, его с успехом можно применять для подкупа городов. Не стоит саботировать в городе атомную станцию. Вас могут не понять во всем мире.

#### Защита городов.

В начальные и средние века достаточно пары защитных подразделений, городских стен и казарм (главным образом из-за их госпитальных возможностей). Количество атакующих единиц в городе зависит от его географического положения. Быть может, этот Джон просто никому не нужен - зачем наворачивать заранее его оборону?

#### Викинги осуществили запуск...

Если случится так, что кто-то запустил космический корабль раньше Вас, - еще не все потеряно. Постройте максимальную конструкцию с минимальной системой жизнеобеспечения и максимальными двигателями и топливными запасами. Если Вы не слишком отстали - Ваш корабль пролетит до цели с большей скоростью и оставит конкурента позади!

#### Ядерная война.

Не стоит выделки. Слишком грязное это дело во всех смыслах этого слова.

Дубины войны народной.

Есть один вариант быстрой борьбы с партизанами. Последние появляются при наличии у противника соответствующей технологии после того, как Вы захватите город. Возникают они на квадратах, попадающих в сферу контроля города. Если на этих квадратах будут находиться Ваши подразделения, они не появятся. Во всяком случае им можно будет оставить самые не выгодные в оборонительном плане.

## CONGO

Фирма - VILCOM, ILLUMINA, TRAVI COM. Год выпуска - 1996г.

Оперативная память - минимум 8 мегабайт.

Видеосистема - монитор SVGA.

Управление - мышка.

2-х скоростной CD-ROM - один CD.

Среда - WINDOWS 3.1.

После старта игры Вы увидите каменные стены, на которых имеются надписи в виде иероглифов. Если навести на них курсор, они трансформируются в надписи, представляющие следующее меню:

START GAME - старт игры;

QUIT - выход из игры;

### **GAME OPTIONS** - установка опций в игре:

**SAVE GAME** - сохранить игру в одном из файлов;

**LOAD GAME** - загрузить ранее сохраненную игру;

**RESTART GAME** - начать игру сначала;

**QUIT GAME** - выход из игры;

**ВОПРОС** - наведя на надписи в меню, услышите их выполняемые функции;

**EXIT** - выход в основное меню;

**MUSIC VOLUME** - изменение громкости музыки;

**SFX VOLUME** - изменение громкости разговора;

**TRANSITION MOVIE ON/OFF** - промежуточные фильмы в игре, включить/выключить;

**CREDITS** - информация о создателях иг ры;

**THE MOVIE** - небольшая предыстория этой игры и отрывки из фильма, на основе которого создана эта игра.

Вы получили задание отправиться в джунгли Африки, чтобы найти и помочь участникам экспедиции, на которых напали огромные обезьяны. Вас сбросили на парашюте, и вот Вы в джунглях с одним ножом. Курсор выполнен в виде руки. Когда он принимает форму указателя, то это означает, что в этом направлении можно двигаться. При наведении его на предмет вокруг образуется синее обрамление - это означает, что в этом месте или с этим предметом можно совершать действие, взять или использовать. Взяв предмет, его можно положить в карман (квадратики внизу экрана), достать из кармана и брать предметы. Управление осуществляется с помощью "мыши": левая клавиша - выполнение всех действий; правая - манипуляции с предметами. Справа внизу значок - нажав на него, Вы войдете в меню, которое соответствует GAME OPTIONS, описанным выше.

Повернитесь влево и пройдите вперед. Слева лежит ящик с Вашим снаряжением. Открыв его ножом, возьмите внутри лодку, фотоаппарат и компьютер. Фотоаппаратом можно снимать предметы, которые представляют ценность: например, снимайте все надписи по ходу игры и анализируйте их (в описании мы будем указывать только на те рисунки, которые важны). Навести курсор в виде прямоугольника красного цвета на надпись и, когда он станет зеленым, нажать на клавишу и Вы сфотографируете объект.

Расскажем немного о компьютере. Справа внизу компас, который показывает направление движения: E - EAST - ВОСТОК, W - WEST - ЗАПАД, S - SOUTH - ЮГ, N - NORTH - СЕВЕР. В дальнейшем буквой будем обозначать, куда необходимо повернуться и в каком направлении идти. Нажав на надпись WORKSTATION, Вы войдете непосредственно в компьютер, выполняющий следующие функции:

**SATELLITE MAPPING** - работа с картой, показана слева в окне:

**MAP LAYER** - наложение рисунка на карту, когда сфотографируете и проанализируете;

**REMAP TO POSITION** - показать подробную карту местности;

**SET HOMING SIGNAL** - установить маяк, зеленый кружок;

**SELECT TRACKER** - определить объект: красный - это Вы, синий - обезьяна AMY, Ваша помощница и желтый - место, куда необходимо дойти;

**COMMUNICATIONS** - связь:

**TRAVI COM** - с Вашим боссом;

**MESSAGE REPEAT** - повторить последнее сообщение;

**FILE ACCESS** - прочтение поставленных задач и их расшифровка, всего 4 задачи;

**IMAGE LIBRARY** - просмотр фотографий:

**1-10** - выбор одной из десяти картинок;

**ANALYZE** - проанализировать снимок, компьютер увеличивает, переводит надписи. И накладывает рисунки на карту;

**AUDIO SAMPLER** - воспроизведение записанных звуков:

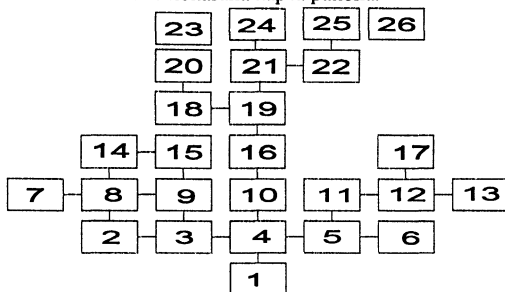
**PLAYBACK** - нажав на надпись, Вы услышите записанный звук.

Повернитесь налево и пройдите прямо к реке (E). Возьмите лодку и спустите на воду. Садитесь в нее (курсор на лодку) и, надев очки, отправляйтесь в путешествие по реке. Сначала Вам покажут, как управлять лодкой: курсор можно ставить вправо или влево в зависимости от того, в какую сторону на развилке Вы хотите повернуть. Сначала плывите по правой стороне, все время поворачивайте вправо. Прилив к берегу, Вы увидите сообщение от Карен о нападении на базу. Повернитесь на восток (W) и с труппа мужчины возьмите стрелу. После этого спустите снова лодку в воду и плывите по левой стороне (курсор все время влево). Повернитесь на запад (E) и пройдите вперед - Вы стоите перед мостом через ров, но мост сначала необходимо опустить. Повернитесь на запад (E) и возьмите с камня трубочку, а также смочите стрелу в яде в центре камня красного цвета.

Повернитесь на юг (S) и идите к реке, опустите лодку и плывите по правой стороне. На берегу повернитесь на север (N), на дереве змея преграждает дорогу. Вложите стрелу в трубочку и выстрелите в змею. Теперь можно идти дальше. Возьмите камень с постамента и, развернувшись на восток (E), идите вперед. С этого места по реке плыть нельзя, повернитесь на запад (W) и, подойдя к реке, опустите лодку и плывите по левой стороне. Скоро получите еще одно сообщение.

Прибыв на место, повернитесь на запад (E) и идите к мосту. Положите камень в углубление. Сработает механизм, и Вы перейдете через мост. Начинается следующий этап, на котором необходимо найти шесть шаров, чтобы открыть дверь во внутренний город.

На схеме показана карта района.



Каждый квадрат - это место, в которое Вы попадаете при переходе, линиями показаны эти переходы. Вы начинаете в квадрате №1. В дальнейшем цифра означает квадрат, куда Вы должны прийти; буквами E, W, S, N - направление, куда повернуться, и описание Ваших действий. Мы дадим последовательность ходов, которая может быть отлична от Вашей версии. Не забывайте все надписи фотографировать и проверять на радиацию места нахождения шаров, когда станете обладателем специального прибора.

1. N - справа в отверстие шар, возьмите его.
4. Встретите обезьяну АМУ, которая может разговаривать, а в компьютере можно посмотреть расшифровку ее жестов.
10. E - справа внизу у палатки взять штырь, а слева от чемодана - кружку.
16. W - поднять с земли пульт. E - на противоположном берегу реки взять камень, но он упадет в воду.
19. Услышите еще одно сообщение от обезьяны. S - посмотрите вверх на стену, в которой глаз, а в нем еще один шар.
20. E - открыть робота (курсор на него и нажать на клавишу "мыши") и взять из него диск. N - положить на постамент кружку, и Вы опуститесь вниз - 23.
23. N - справа внизу возьмите второй шар. Притроньтесь к кружке и Вы поднимитесь наверх.
22. E - сфотографировать карту и проанализировать в компьютере, потом наложите этот снимок на карту. На ней нарисованный глаз обозначает, что в этом месте есть шар. W - справа внизу отодвиньте плиту под камнем и возьмите моток веревки.
25. E - возьмите устройство для обнаружения радиации. Чтобы использовать, возьмите его из сумки и наведите на экран; если нет опасности, появится надпись NEGATIVE. А когда радиация есть, то справа внизу, где компас, возникнут изображения предметов, куда устройство было наведено. Интересующие объекты ярко-красного цвета.
24. Получите еще одно сообщение от Карен и поговорите с Вашим боссом. Но вот задача - после разговора перегорела плата приемного устройства. Войдите в компьютер и уберите ее. E - с земли поднимите карточку.
10. E - с помощью карточки откройте чемодан (вставить в приемный блок справа). Внутри возьмите запасную плату и вставьте в компьютер, а также прихватите записывающее устройство. Для использования его надо взять в кармане и, наведя на игровой экран, нажать левую клавишу "мыши" - так Вы запишете интересующий Вас звук. W - обезьяна катает интересующий Вас шар, но не хочет отдавать.
24. E - записать грозное рычание невидимой обезьяны.
5. N - из земли выходит ядовитый газ, возьмите лодку и прикройте ею дыру.
12. E - вышедшая из джунглей обезьяна не пускает Вас. Войдите в компьютер и продемонстрируйте рычание обезьяны, AUDIO SAMPLE - PLAYBACK. Она убежит.
13. S - взять третий шар в арке.
17. E - над кратером справа поддержать штырь и из него получится крючок. Приделайте его к веревке (взять в сумке и навести на веревку).
2. S - взять из воды камень, который когда-то упустили.
14. N - из дерева вытекает мед, возьмите диск и обмакните в мед.
10. W - дайте диск с медом обезьяне, но она убежит, не отдав шар. Вы должны загнать ее в тупик 7. Пройдите в квадрат 2, обезьяна будет в 8. Чтобы она попала в тупик, Вы должны следовать следующим маршрутом: 2-3-9-8-7.
7. S - наконец-то обезьяна оставит четвертый шар, потрудитесь поднять его.
19. S - забросьте веревку с крючком на стену (навести вверх экрана) и поднимитесь по веревке (курсор на нее). Нажмите на глаз в центре и возьмите предпоследний шар. Спуститесь вниз по веревке.
25. N - положите кружку или камень на постамент и Вы опуститесь вниз в 26.
26. S - положите камень или кружку в нишу в центре экрана. N - когда откроется глаз, возьмите из него последний шар. Нажав на кружку или камень, поднимитесь вверх. После анализа всех фотографий посмотрите в поставленный задачи FILES ACCESS и прочитайте, что известно об обезьянке АМУ - Вашей помощнице. После этого прослушайте запись и услышите код для открытия второй половины чемодана.
10. E - проиграв запись кода и возьмите из чемодана два рожка с патронами.
20. W - в центре пулемет, вставьте в него рожек, очень быстро возьмите пульт и

включите пулемет (взять в кармане пульт с красной кнопкой и навести на пулемет), а то он начнет стрелять в Вас.

22. N - зарядить вторым рожком с патронами еще один пулемет.

3	4
1	2
6	5

24. Подойдя к двери, Вы услышите пулеметную очередь. Сработала Ваша ловушка и уничтожила мешающих Вам обезьян. Теперь можно открыть дверь во внутренний город. Уложите шары в глаза, согласно рисунку, где цифрами обозначена последовательность установки шаров.

Откроется дверь - Вы войдете в город. Обезьяна прикажет Вам следовать за ней, пройдите вперед в лабиринте. Мы покажем последовательность входа в туннели, чтобы пройти лабиринт. W - N - E - E - E - N - W - W - N - N - буквами показано направление, в котором Вы должны следовать в соответствии с компасом. Пройдя лабиринт, Вы оказались в подземном городе, где царствуют громадные гориллы и много ходов, которые управляются с помощью рычагов и кристаллов, на которые необходимо положить руку.

Перед Вами пять разных входов, обозначенных цифрами. Так же, как и в джунглях, фотографируйте и анализируйте все надписи на стенах - это Вам поможет.

Идите в первую дверь, E - рычаг для перестановки туннелей, не трогайте его, а фотографируйте надписи и проанализируйте. W - идите в проход. W - перед Вами три рычага. Поверните их в соответствии с рисунком, нажимая последовательно на кнопки с цифрами 1-2-3. Опустится мост, перейдите через него. W - перед Вами еще один рычаг, поверните его влево и вернитесь в начало. Назад через мост, повернуться вправо и войти в проход справа.

Идите в отверстие № 2. Вы наденете очки и будете идти, какплыти на лодке, управляя курсором вправо или влево. Если перед Вами красная лава, поворачивайте в противоположную сторону. В этом случае надо придерживаться левой стороны.

N - возьмите кость, S - положите руку на голубой кристалл и нажмите клавишу. Через дверь попадете в комнату, в которой уже как-то были. N - перейдите через мост, W - переместите рычаг вправо. Выйдите из комнаты, E - переместите еще один рычаг вправо. Вернитесь в начало.

Пройдите еще раз в отверстие № 2. Маршрут следования - вправо. W - Вы видите еще один рычаг, но он сломан. Приделайте к нему кость и поверните его влево. E - положите руку на голубой кристалл и выйдите в дверь, Вы попали в комнату с гонгом над дверью. E - ударьте в гонг и быстро повернитесь на юг S, выйдите из комнаты и развернитесь. N - положите руку на голубой кристалл и ждите. Когда появится огромная горилла, нажмите на кристалл и закрывающаяся дверь оторвет ей лапу. Прихватите конечность. W - нажмите на голубой кристалл и сфотографируйте карту за дверь. Проанализировав ее, Вы наложите это изображение на карту. В одной из комнат есть еще такая же дверь в стене и перед ней голубой кристалл, положите на него оторванную лапу и сфотографируйте изображение. Просмотрев его, увидите девять рисунков - запомните их, они пригодятся. Мы их покажем, но они могут и отличаться в разных версиях. S - выйдите из комнаты вверх по лестнице. E - посмотрите на решетку и возьмите слева ранец со снаряжением обезьяны-помощницы. EXIT - выход. S - идите прямо к началу.

Пройдите в отверстие №4. Маршрут следования - вправо-вправо. W - повесьте ранец со снаряжением на рычаг справа. Нажмите на голубой кристалл и выходите из комнаты. Повернитесь влево и притроньтесь к обезьяне, она охнет и сообщит много полезной информации. N - нажмите на рычаг и выходите через дверь из комнаты.

Вы стоите перед тремя входами, которые обозначены камнями над ними: один камень - первый, два - второй и три - третий. Только обезьяна АМУ может подсказать, в какой проход Вы должны идти, чтобы не погибнуть. Повернитесь влево к ней и смотрите. Она сначала показывает пальцы на руке, обозначающие номер выхода. Следом покажет, можно идти туда или нет. Когда она одну руку прижимает к глазам, туда идти нельзя. Если поднимает две руки вверх, то значит, что проход, на который она указала количеством показанных пальцев, свободен. Поворачивайтесь к проходу и идите в указанный ход. Таким же способом пройдите еще два таких разветвления и Вы попали в следующие комнаты.

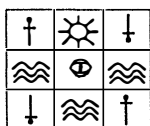
S - возьмите в нишах очки и зажигалку. N - лодку. W - нажмите на рычаг и выйдите из комнаты. S - поднимитесь вверх к началу. Пройдите в проход под номером 1. E - переместите рычаг влево и возвращайтесь к началу, S - проход справа.

Пройдите в отверстие №2. Маршрут следования вправо-вправо-влево и Вы попали в другие комнаты. Просмотрите сообщение от Карен. S - поднимите лазерное оружие и прибор. W - вложите взятый прибор в устройство.

Начнется извержение вулкана, откроются двери и Вы освободите Карен вместе с экспедицией. Сами провалитесь вниз в комнату с гонгом. W - поднимите каменный диск, на полу под дверью. N - идите вперед в комнату с водой. Спустите лодку на воду и садитесь в нее. Вложите каменный диск в дверь, в место, где нарисована голова. Плывите в открывшуюся дверь.

Проплывая, Вы услышите крик летучей мыши, запомните его. N - слева сверху две летучие мыши; отмечая их курсором, услышите их крик. Вы должны записать самый громкий

голос одной из них. N - плывите вперед и пройдите прямо к бассейну с водой. Спустите лодку и садитесь в нее. Повернитесь вправо E и отломайте кусок сталактита. S - выйдите из воды и пройдите вперед в другую комнату. W - Вы видите вытекающую из стены лаву, с помощью куска сталактита выгасите пробку, и лава вытечет и осушит озеро в соседней комнате. Не забудьте прихватить кусочек застывшей лавы. E - из земли выходит газ, возьмите зажигалку и подожгите его. N - пройдите вперед к каменной плите.



Положите оторванную лапу обезьяны на крышку. Когда она откроется, Вы увидите шары, на которых нарисованы две картинки. Вы должны, перекачивая их, собрать рисунок, который видели в стене. В нашем случае было изображение, которое мы и приводим. Когда Вы соберете правильное изображение, откроется дверь, войдите в нее. Перед Вами зал, в котором находятся кристаллы, за ними Вы и были посланы боссом. Пройдите еще раз вперед и остановитесь перед кристаллическим образованием. Войдите в компьютер и воспроизведите записанный крик летучей мыши. В результате вибрации отломится кусок кристалла, который Вы возьмете себе.

Повернитесь вправо и следуйте за обезьяной. Вы попали в зал с кипящей лавой. Необходимо перейти на противоположную сторону по плитам. Подождите и посмотрите, какая из плит не будет дымить; определив это, становитесь на нее и так далее, пока не перейдете на ту сторону.

Вы вышли из подземного города и оказались в джунглях. Увидите извержение вукана, а также вертолет, который послали за Вами. К месту посадки его еще необходимо дойти.

N - пройдите вперед к реке. Спустите лодку и садитесь в нее. Маршрут по реке следующий влево-влево-вправо-влево. На берегу пройдите вперед. Подлетит вертолет, и босс, поговорив с Вами, опустит прибор, в который необходимо положить кристалл. Но Вы не хотите его отдавать. Сначала возьмите кристалл и положите его в прибор; когда пройдет тестирование, заберите кристалл и положите на его место камень, который достали из лавы. Босс не будет Вас забирать и улетит, оставив одного в джунглях.

Существуют два разных окончания игры. Первый - положите кристалл в лазерное оружие и, как только появится вертолет, выстрелите в него. Ваш босс погибнет, но и Вы не сможете выбраться из джунглей и умрете. Второе окончание игры: войдите в компьютер и выньте плату из него справа вверх. Вложите эту плату в лазер и положите туда кристалл. Наведите прицел в небо в правую часть экрана, пока не появится непрерывный сигнал, и, нажав на клавишу "мыши", произведите выстрел. Лучом лазера собьете в космосе спутник, чтобы Вас не нашли. После этого поговорите с Карен и попрощаетесь с Вашей помощницей - обезьянкой AMY.

## THE DIG

Фирма - LucasArts. Год выпуска - 1996.

### ТРЕБОВАНИЯ К АППАРАТУРЕ:

Процессор - от 486DX2/66 и выше  
CD ROM - класса MPC-2 (скорость от 300 Кб/с и выше при потреблении не более 60 % ресурсов процессора)

Память RAM - не менее 8 Мб

Размер сохраненных игр - 90-350 Кб

Мышка - Microsoft или 100%-совместимая

Звуковые карты: SOUNDBLASTER, SB Pro 2.0, SB Pro, SB 16/AWE 32/SB 32, Soundscape Audio, Gravis Ultrasound

Однажды в не очень удаленной галактике компания LucasArts объявила о стыковке со Стивеном Спилбергом. Во всем мире любители квестов потеряли в предвкушении руки и стали ждать. Надежды расцвели пышным цветом, когда пришло известие о том, что в проекте примет участие "профессор" Брайан Мориарти (Brian Moriarty) из фирмы Infocom. Но шло время и пиппы стали чувствовать, что ожидания переходят в разряд тщетных. Дата выпуска ползла вдоль календаря в светлое будущее. Постоянные задержки заставили усомниться в выходе игры самых задалых оптимистов.

### THE ARRIVAL

Итак, игра перед Вами. После стольких лет ожидания она все-таки оказалась на полках магазинов и лотках пиратов. Не мудрено, что после такой шумихи хочется ждать от игры многого. Да и текст на коробке многообещающ: 200 экранов, эффекты фирмы Industrial Light and Magic, диалоги от Orson Scott Card и т.д. и т.п.

Действительно, в "The Dig" прорисовано около 200 экранов с очень приличной, реалистичной VGA-шной графикой. Художники постарались создать впечатляющий мир чужих с оригинальными и впечатляющими ландшафтами и интерьерами. Персонажи выписаны не хуже, чем в "Fate of Atlantis". Весьма неплохо выполнены анимационные вставки с удачными переливами цветов и полутонов. Есть и мультишные эпизоды, впрочем, они не такие классные и длительные, как в "FULL THROTTLE".

## ПРЕДЫСТОРИЯ

Вам предстоит побывать в шкуре астронавта Бостона Лоу (Boston Low). На орбите Земли появился загадочный астероид. Для его исследования поднялся в космос космический челнок с тремя астронавтами. Бостон выступает в качестве лидера команды, в которую включены журналист Мэгги Роббинс (Maggie Robbins) и ученый Людгер Бринк (Ludger Brink).

Но это только прелюдия. Основная история произойдет на созревшей для исследования планете чужих.

## ИНТЕРФЕЙС

До эпохальной "Full Throttle" квесты фирмы Lucasarts имели интерфейсную систему, основанную на использовании основных глаголов типа "смотреть", "идти", "брать", "толкать" и т.п. Вы просто кликали мышкой на глаголе, а потом - на нужном предмете на экране. В "Full Throttle" количество глаголов было уменьшено до "смотреть", "говорить/пробовать", "брать" и "бить". Упрощенный интерфейс облегчил игру. В "The Dig" фирма решила вообще отказаться от глаголов. Вы просто кликаете мышкой в нужной точке экрана, и Ваш персонаж начинает взаимодействовать с указанным элементом. Кликните на персонаже - Вы вступите с ним в разговор. Кликните на предмете, который можно взять, - он окажется у Вас в руках. Если хотите его положить в рюкзак - выполните правый клик. Нет сомнений, такая система облегчит жизнь новичкам, но для закаленных квестовиков покажется несколько ущербной. Отсутствие глаголов вносит определенную однозначность в обращение с активными элементами игровых экранов.

На ум приходит кошмарный термин "интерактивное видео". И все-таки к "The Dig" его отнести нельзя. Устранив глаголы, создатели игры ограничили действия игрока и облегчили себе жизнь: отпала необходимость прописывать реакцию игры на все мыслимые и немыслимые комбинации и словосочетания.

## КАК ИГРАТЬ?

Игровая среда во многом аналогична предыдущим квестам этой фирмы. Исключение - упрощенный интерфейс. Левая клавиша мышки предназначена для выполнения всевозможных действий, правая - для вызова прозрачного "рюкзака". Для той же цели служит маленькая кнопка "i" в нижнем левом углу. В рюкзаке имеется увеличительное стекло, которое позволяет получить более полную информацию об интересующих Вас предметах. Помимо лупы, в Вашем распоряжении есть коммуникационное устройство для общения с членами Вашей команды на расстоянии. Кстати, в это устройство встроена простенькая игрушка типа "Посадка Лунохода-1 в Море Дождей".

Чтобы взять предмет из рюкзака, сделайте на нем левый клик и перетащите его за пределы рюкзака.

Для выхода из специальных "увеличительных" экранов, которые будут возникать при ближайшем рассмотрении некоторых игровых объектов, найдите курсором на периферии экрана слово "EXIT" и кликните на нем мышкой.

Нажатием функциональных клавиш F1 и F5 вызывается меню, с помощью которого можно сохранять/загружать игру, а также настраивать громкость звука и включать/выключать субтитры.

Перемещение персонажей также происходит по клику мышки в нужном месте экрана. Если Вы при этом направляете Бостона в другой экран, то у Вас есть возможность не просматривать процесс перемещения, а попасть в новый экран незамедлительно. Для этого нужно, вместо одинарного клика, на слове-названии нового экрана сделать двойной.

Есть возможность также "обрубить" надоевшие анимационные вставки. Для этого нужно нажать на клавишу "ESC".

При необходимости поговорить кликните мышкой на втором участнике диалога. При этом возникнет ряд иконок-тем разговора. Кликните на нужной иконке. Если хотите, можете кликнуть на иконке "Тривиальная фраза" - Ваш герой глубокомысленно изречет нечто само собой разумеющееся. Иконки исчерпанных тем заливаются синим цветом.

Если игра по каким-либо причинам виснет - рекомендуется создать загрузочный диск. Соответствующая опция предусмотрена в начальном меню игрушки.

После конфигурирования игры на диске C: будет создан каталог DIG, в который будут записываться Ваши сохраненные игры.

## МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ И ЗВУК

Фоновая музыка практически полностью состоит из обработок классических тем Вагнера. Иногда, при попадании в важные для развития сюжета экраны, громкость музыки нарастает, что способствует созданию соответствующей эпизоду атмосферы. Той же цели служат разнообразные атмосферные и ландшафтные звуковые эффекты. Все звуки кажутся вполне естественными для чужого мира.

Все фразы произносятся актерами. Главного героя озвучивает Патрик Стюарт, известный своей ролью T1000 в фильме "Terminator 2". На мой взгляд, лучше бы он этого не делал. В сравнении с Беном из "Full Throttle", он звучит равнодушно, обыденно и блекло. Речь женщины-журналиста тоже не отличается от речи ее предшественниц. На их фоне определенный характер проявляет ученый Бринк, возможно, благодаря невразумительному акценту.



## СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ И ГОЛОВОЛОМКИ

"The Dig" - квест с научно-фантастическим сюжетом. Его действие разворачивается в мире чужих, который Вам и Вашей команде предстоит исследовать. Ввиду ущербного интерфейса большинство головоломок разрешаются с помощью простого наложения одного нужного предмета на другой. Основная головная боль разбивается при попытке расшифровать назначение созданных чужими предметов. Вам предстоит узнать, как работают машины чужих и как их можно использовать в Ваших целях. Некоторые головоломки можно считать небольшими самостоятельными субиграми. Большой частью они не относятся к типу "успеть сделать то-то и то-то за отведенное время" (этим грешила "Full Throttle"). Как правило, они представляют собой логические задачи с недостающими элементами, что приветствуется на фоне поголовного тривиального собирательства.

С другой стороны, назвать сюжет оригинальным, пожалуй, будет преувеличением. Игра заставляет вспомнить "Planetfall" и "Star Trek TNG". Да и некоторые эпизоды выглядят несколько по-голливудски. Вероятно, это побочный эффект от включения в команду Спилберга.

## ОЦЕНКИ

В конце концов "The Dig" произвел на меня неплохое впечатление. Созданная графикой и музыкой атмосфера по-настоящему увлекает.

Что не понравилось?

В игре почти 200 экранов. С такими размерами она должна была стать весьма длинным квестом с множеством головоломок, но многие экраны "пусты", в них отсутствуют объекты, с которыми можно взаимодействовать, они не несут никакой сюжетной нагрузки. Как и во всех других играх фирмы Lucasarts, игрок может манипулировать только отдельными предметами, все остальное является простым фоном. Во многих помещениях есть всего один "манипулируемый" предмет, и после того, как Вы с ним поработали, в них больше нечего делать. В результате, со временем образуется множество бесполезных "проходных" игровых экранов. А стоит Вам застрять - эти 200 экранов просто начинают давить на психику. Ведь Вам предстоит их просмотреть в поисках очередного выхода из тупика.

Главно переходим к следующей проблеме. Кратко ее можно назвать "охота за пикселем": Вам нужно каждый игровой экран как можно тщательнее обшарить курсором мышки в поисках активных предметов. Умножили это удовольствие на 200?

В общем, игра вполне "играбельная". Она не вполне оправдала возлагавшиеся на нее надежды, но способна доставить игроку несколько дней удовольствия. Любители квестов, не проходите мимо!

Для тех, кому по утрам рано вставать, мы приводим прохождение "The Dig".

### На космическом челноке

Примените переговорное устройство "Pen ultimate" и переговорите с Miles о "летающей свинке" (Flying pig)

Кликните на Flying pig

### Астероид

Кликните на "свинке", чтобы она открылась.

Возьмите лопату.

Возьмите бур "Zero-G digger".

Возьмите взрывное устройство "Explosive Unit Alpha".

Возьмите взрывное устройство "Explosive Unit Beta".

Кликните на космосе "Space".

Переместитесь во второй квадрант "quadrant 2".

Примените "zero-G digger" с участком поверхности "target surface".

Примените взрывчатку "explosive unit alpha" с грязью "dirt".

Примените ключ-взрыватель "arming key" с взрывчаткой "explosive unit alpha".

Кликните на космосе "space".

Переместитесь в квадрант 3 "quadrant 3".

Примените лопату "shovel" на валуне "boulder".

Примените взрывчатку "explosive unit beta" на поверхности "surface".

Примените ключ-взрыватель "arming key" с взрывчаткой "explosive unit beta".

Кликните на космосе.

Вернитесь к челноку.

### На космическом челноке

Примените переговорное устройство "Pen ultimate" и переговорите с Ken Borden о взрывчатке.

Просмотрите видеовставку.

Вернитесь к астероиду.

### Внутри астероида

Кликните на металлической пластине "metallic plate".

Примените бур "zero-G digger" на всех трех странных выступах "odd projections".

Кликните на всех трех металлических пластинах "metallic plate".

Кликните на темном тоннеле "dark tunnel".

Просмотрите видеовставку.

### Центр астероида

Кликните на пьедестале "pedestal".  
Возьмите все четыре пластины "plate".  
Кликните квадратном углублении "square indentation".  
Примените все четыре пластины на квадрате.  
Просмотрите видеовставку.

### Поверхность планеты

Пройдите на открытое место "clearing".  
Пройдите налево к месту, обозначенному "?" (место аварии корабля).

### Место аварии

Кликните на разрушенном корабле "wreck".  
Откройте сундук "chest".  
Возьмите устройство "device".  
Потяните за свисающий провод "hanging wire".  
Просмотрите видеовставку.  
Возьмите провод "wire".  
Возьмите стержень с гравировкой "engraved rod".  
Покиньте место крушения.  
Пройдите на открытое место "clearing".

### Захоронение

Пройдите в верхнюю часть экрана к месту, обозначенному "?" (захоронению).  
Возьмите бивень "tusk".  
Примените лопату "shovel" на захоронении "grave".  
Возьмите челюсть "jaw bone".  
Покиньте место захоронения.  
Пройдите на открытое место "clearing".

### Грязевой склон

Пройдите в правую часть экрана к месту, обозначенному "?" (грязевому склону).  
Примените устройство "device".  
Примените лопату "shovel" на небольшом бугорке "small mound".  
Возьмите браслет "bracelet".  
Вернитесь к возвышению "dais".

### Возвышение

Просмотрите видеовставку.  
Примените лопату "shovel" на небольшом отверстии "small hole".  
Просмотрите видеовставку.  
(Brink погибает, но не печальтесь - это не надолго...)

### NEXUS 1

Возьмите пластину "plate".  
Пройдите вправо, пока не найдете фиолетовый стержень "purple rod".  
Возьмите фиолетовый стержень с гравировкой "purple engraved rod".  
Рассмотрите с помощью лупы фиолетовый стержень.  
Подойдите к любой панели с четырьмя геометрическими фигурками.  
Кликайте на разноцветных геометрических фигурах панели до тех пор, пока их конфигурация (порядок следования, форма и цвет) не совпадет с той, которая выгравирована на стержне. Прделайте эту операцию на всех панелях (двери при этом останутся закрытыми).  
Кликните на спуске "ramp" (в нижней части экрана, напротив темного тоннеля "dark tunnel").

### Спуск

Кликните на крае "edge".  
Осмотрите линзы "unattached lens".  
Кликните на крае "edge", Вы опять увидите себя.  
Кликните на панели управления "control panel".

### Примечание:

Робот программируется с помощью семи кнопок.  
Верхняя кнопка предназначена для стирания последнего из введенных символов.  
Нижняя белая кнопка - стирание всего введенного.  
Фиолетовая - движение влево.  
Синяя - движение вверх.  
Зеленая - движение вправо.  
Желтая - движение вниз.  
Красная - стоп/пауза.

Для того, чтобы взять линзы нажмите:

фиолетовую кнопку - 4 раза;  
желтую кнопку - 2 раза;  
красную - 1 раз.

После этого выйдите из экрана панели, оставив его в рабочем "нестертом" состоянии.

Кликните на треугольной кнопке "triangular button".

Просмотрите видеовставку.

Кликните на панели управления "control panel".

Нажмите нижнюю белую кнопку для очистки рабочего поля.

Для восстановления энергетической системы (и для открытия дверей) нажмите: фиолетовую кнопку - 5 раз;

синюю - 4 раза;

красную - 1 раз.

Выйдите из экрана панели, оставив ее в рабочем состоянии.

Кликните на треугольной кнопке "triangular button".

Вернитесь в NEXUS.

Просмотрите видеовставку.

### NEXUS 2

Пройдите в открытую дверь.

Кликните на "?" (вызов транспортного шара - "tram call").

Зайдите в шар.

Просмотрите видеовставку.

### Музейный утес

Сделайте попытку открыть ослабленную дверь "weakened door" (она не откроется).

Но попытайтесь открыть сломанную дверь "broken door", Вы вернетесь к ней значительно позже.

Пройдите наружу "outside".

Пройдите вверх "up".

Запустите световой мост (это более удобная транспортная система, чем поезда-шары). Для этого:

1.) кликните на странном устройстве (strange device) - это блок управления световым мостом;

2.) кликните на выключателе "switch" и держите кнопку мышки нажатой. Если через пятиугольник прочертится от края к центру светлая линия - мост заработал. Если нет - выйдите из экрана блока управления мостом;

3.) передвиньте линзы "lens" (есть всего три положения);

4.) Повторяйте шаги 1-3, пока не образуется мост.

Кликните на световом мосту.

Осмотрите кристаллическую форму "crystal form".

Вернитесь к музейному утесу "Museum spire".

Пройдите в дверь (музей).

Возьмите желтую плитку "tablet".

Возьмите мерцающие зеленые кристаллы.

Кликните на всех четырех витринах "display", просмотрите игровые подсказки.

Возьмите красный стержень с гравировкой "red engraved rod".

Пройдите в дверь слева (библиотеку).

Поговорите с Maggie Robbins на все доступные темы.

Вернитесь в NEXUS.

### NEXUS 3

Примените бивень "tusk" на панели, которая расположена вблизи искр "sparks".

Примените провод "wire" на открытой панели.

Примените провод на искрах (Вы починили панель, она Вам понадобится в дальнейшем).

Кликните на ближайшей к алькову "alcove" панели (слева от переливающейся колонны).

Осмотрите с помощью лупы красный стержень "red engraved rod".

Сконфигурируйте кнопки на панели аналогично тем, что на стержне.

Пройдите в открытую дверь.

Кликните на кнопке вызова шара "tram call" (шар не появится).

Вернитесь в NEXUS.

Примените мерцающие кристаллы на теле Brink.

Просмотрите видеовставку.

Воспользуйтесь шаром "Museum Tram". Вы проедете в музей.

### Музейный утес

Сделайте клик на ослабленной двери "weakened door".

Просмотрите видеовставку.

Возьмите канистру "cannister".

Выйдите из комнаты.

Пройдите наружу "outside".

Осмотрите ископаемые останки "fossil" (постарайтесь запомнить их конфигурацию).

Подойдите к воде "water".

Просмотрите видеовставку (Brink сбежит).

Кликните на куче костей (то, что осталось от черепахи).

Сформируйте из костей скелет (вспомните ископаемое: ноги изогнуты в одном направлении, прямые кости - шея и хвост, - в общем, это не сложнее игры в пятнашки. Если кость становится на свое место, то, как правило, раздается легкий щелчок).

Примените канистру "cannister" на скелете.

Примените мерцающие кристаллы на мертвом создании "dead creature".

Просмотрите видеовставку.

Войдите в воду "water".

Просмотрите видеовставку.

В подводной пещере

Войдите в помещение "chamber".

Возьмите плиту "plate".

Возьмите оранжевый стержень с гравировкой "orange engraved rod".

Выходите из помещения.

Войдите в воду "water".

Вернитесь в NEXUS.

#### NEXUS 4

Откройте дверь (слева от спуска), выставив на панели конфигурацию оранжевого стержня.

Пройдите в дверь.

Вызовите шар (примените "tram call").

Войдите в шар.

Планетарный утес "PLANETARIUM SPIRE"

Пройдите наружу "outside".

Пройдите вверх "up".

Дождитесь звука поднимающейся воды "Rumble, Rumble, Rumble" и кликните на другой стороне провала "far side" (вода перенесет Вас).

Примените лопату "shovel" на валуне "boulder".

Пройдите вверх "up".

Активируйте световой мост (как и в предыдущем случае).

Кликните на площадку "plateau".

Примените лопату "shovel" на пещере "cave".

Возьмите втулку "dowel".

Возьмите крышку "cover".

Возьмите ребра "rib cage".

Примените втулку "dowel" на отверстии "hole" в центре деревянного круга.

Возьмите стержень "pole".

Возьмите стержень "pole" еще раз.

Примените стержень "pole" на оси "pin" (бывшей втулке).

Примените ребра "rib cage" на крюке "hook".

Возьмите стержень "rod".

Примените стержень "rod" с ребрами.

Поймайте местного грызуна "critter". Для этого:

- 1.) кликайте на отверстиях "hole" (пока грызун не убежит за правый край экрана);
- 2.) встаньте между деревянных кругов и ждите (возможно, Вам придется повторить п.п. 1 и 2);
- 3.) когда грызун появится и присядет рядом с деревянными кругами, сделайте клик на оси "pin". Грызун забежит под ребра и попадет в ловушку.

Примените браслет "bracelet" на грызуне "critter".

Кликните на ловушке "trap" (Вы выпустите грызуна на свободу).

Возьмите стержень "rod".

Возьмите ребра "rib cage".

Войдите в пещеру "cave".

Встаньте в центре пещеры.

Примените устройство "device".

Примените лопату "shovel" с местом, на которое указало устройство "tracker spot".

Возьмите деталь механизма "machine part".

Выйдите из пещеры.

Пройдите на открытое место "clearing" (мы еще сюда вернемся).

Пройдите в щель "crevice" (пару экранов направо).

Возьмите синий стержень с гравировкой "blue rod". (не пытайтесь взять что-либо из щели на правой стене - не получится).

Вернитесь в NEXUS.

#### NEXUS 5

Пройдите в темный тоннель "dark tunnel".

Просмотрите видеовставку.

Пройдите влево.

Кликните на кнопке "button".

Пройдите в воздушный шлюзовый переход "air lock".  
Нажмите дважды кнопку на шлюзовом переходе "button".  
Пройдите в дверь.  
Кликните на мерцающей панели "gloving panel".  
Кликните на темном кристалле "black crystal".  
Примените синий стержень "blue rod" на отверстии "hole".  
Кликните на темном кристалле "black crystal" еще раз.  
Кликните и потяните скользящий синий кристалл "sliding crystal". При этом следите за изменением окраски верхушки темного кристалла. Найдите положение синего кристалла, при котором верхушка темного кристалла станет наиболее светлой. После этого повторите эту операцию для двух оставшихся синих кристаллов. Темный кристалл станет синим.  
Вернитесь в NEXUS.

#### NEXUS 6

Спуститесь по эстакаде вниз. Возьмите под подсвеченной панелью синий кристалл "blue crystal". Вернитесь наверх.

Пройдите в открытую дверь, за которой находится нефункционирующий шар.

Нажмите вызов шара "tram call" (на этот раз все получится).

Войдите в шар.

Просмотрите видеовставку.

Войдите в утес "spire".

Пройдите на площадку "plateau".

Примените лопату "shovel" на каменной плите "stone plate".

Войдите в отверстие "hole" (усыпальницу).

Примените синий кристалл "blue crystal" на отверстии "hole".

Пройдите в нижнюю часть экрана и встаньте на камень с рисунком "CC".

Примените стержень "rod" на движущемся камне "loose stone".

Выйдите из усыпальницы.

Кликните на грязи "dirt" (в левой части экрана).

Кликните на пути "path".

Активизируйте световой мост (как и в предыдущем случае).

Кликните на световом мосту.

Пройдите по световому мосту к утесу "spire" (туда, где Вы ловили грызуна).

Утес "SPIRE" (область с грызуном)

Пройдите на площадку "plateau".

Примените деталь механизма "machine part" на панели "panel".

Примените крышку "cover" на панели "panel".

Кликните на панели "panel".

Пройдите в дверь.

Возьмите зеленый стержень "green rod".

Возьмите плиту "plate".

Возьмите два скипетра "scepter".

Примените золотой скипетр "gold scepter" на источнике слабого света "faint light".

Кликните золотым скипетром "gold scepter" на изображении планеты, на освещенном участке, приблизительно на 2 часа (если принять планету за циферблат часов).

Просмотрите видеовставку.

Кликните серебряным скипетром "silver scepter" на большом спутнике "large moon" на 7 часов.

Просмотрите видеовставку.

Нажмите кнопку "button".

Вернитесь в NEXUS.

#### NEXUS 7

Откройте еще одну закрытую дверь с помощью зеленого стержня (как и в предыдущих случаях).

Пройдите в дверь.

Вызовите шар (примените "tram call").

Войдите в шар.

Утес карты "MAP SPIRE"

Пройдите в проход "Opening" (вверху экрана).

Кликните на странном поле "strange field".

Выйдите обратно.

Войдите в пещеру "cavern".

Войдите в яму "pit".

Пройдите в проход "opening".

Кликните на панели "panel".

Примените последовательно все стержни с гравировкой на кнопках панели аналогично тому, как Вы поступали, чтобы открыть двери. Вам будут показаны потайные комнаты.

Выходите "exit".

Кликните на проходе "opening".  
 Сделайте попытку запуска светового моста (он не сработает).  
 Откройте панель "panel".  
 Кликните на панели.  
 Кликните 3 раза на источнике "source" (он укажет на нижнюю призму).  
 Кликните 3 раза на нижней призме.  
 Кликните 1 раз на верхней призме.  
 Кликните 3 раза на левой призме (если запутались - ничего страшного, покликайте в свое удовольствие, через пару минут все станет на свои места и появится ободряющее сообщение).  
 Примените световой мост.  
 Кликните на световом мосту.  
 Пройдите к утесу с усыпальницей "tomb spire".  
 Пройдите в усыпальницу.  
 Усыпальница "TOMB"  
 Кликните на статуе "statue".  
 Кликните на постаменте-надгробии "crypt".  
 Пройдите влево.  
 Кликните на двери.  
 Просмотрите видеовставку.  
 Примените мерцающие кристаллы на обломках костей "broken bones".  
 Примените желтый стержень с гравировкой на щели "slot".  
 Пройдите в дверь.  
 Кликните на пирамиде "pyramid".  
 Примените желтый стержень с гравировкой на панели "panel".  
 Примените мерцающие кристаллы на мертвом чужом "dead alien".  
 Попробуйте поговорить с чужим.  
 Просмотрите видеовставку.  
 Выйдите из усыпальницы.  
 Кликните на пути "path".  
 Кликните на внутренней части пещеры "cave interior".  
 Кликните на площадке "plateau".  
 Поговорите с Brink.  
 Войдите в пещеру "cavern".  
 Примените фонарь "flash light" на местных летучих мышах "bat-like-creatures" под толчком пещеры. Бринк должен пробежать мимо Вас. Если не пробежал, а просто упал с воплем - скорее всего, придется повторить.  
 Пройдите на площадку "plateau".  
 Возьмите запас зеленых кристаллов Бринка.  
 Просмотрите видеовставку.  
 Пройдите в гнездо твари, которая съела Мэгги.  
 Примечание: чтобы попасть в гнездо "nest":  
 - пройдите в комнату с картой "map room";  
 - пройдите в яму "pit";  
 - пройдите в левую дверь;  
 - пройдите до упора влево;  
 - войдите в гнездо "nest".  
 Пройдите слегка вправо.  
 Поговорите с Brink о твари (он вызовется отвлечь монстра).  
 Вы пройдете в правую дверь.  
 Пройдите к месту, откуда падает водопад.  
 Надавите на камень "rock".  
 Вернитесь в гнездо "nest".  
 Поговорите с Maggie о решетке "grate".  
 Поговорите с Brink о решетке.  
 Просмотрите видеовставку.  
 Вернитесь в NEXUS.  
 NEXUS 8  
 Сядьте на шар, который отвезет Вас к музею.  
 Пройдите в сломанную дверь "broken door".  
 Возьмите несколько зеленых кристаллов.  
 Отправляйтесь с Мэгги к мертвому чужому в усыпальнице.  
 Усыпальница  
 Оживите чужого и поговорите с ним обо всех доступных темах.  
 Просмотрите видеовставку.  
 Отправляйтесь к утесу карты "MAP SPIRE"  
 Утес карты "MAP SPIRE"  
 Пройдите на берег недалеко от транспортного шара (помните - зеленое странное поле "strange field").

Осмотрите странное поле.  
 Примените желтую плитку с рисунком на "tablet" на Maggie.  
 Появится остров, пройдите в проход на острове "opening".  
 Возьмите плитку "plate".  
 Пройдите в пещеру "cavern".  
 И далее...  
 Просмотрите видеовставку (Brink попал в ловушку).  
 Пройдите к Планетарному утесу "PLANETARIUM SPIRE".  
 Пройдите направо в расщелину "crevice".  
 Просмотрите видеовставку.  
 Примените челюсть "jaw bone" на Brink.  
 Просмотрите видеовставку.  
 Примените пластины "plate" на алькове "acove".  
 Пройдите в дверь.  
 Вызовите шар (примените "tram call").  
 Войдите в шар.  
 Просмотрите видеовставку.  
 Пройдите в дверь.  
 Осмотрите консоль "console".  
 Осмотрите отверстие "gap".  
 Выйдите из экрана консоли.  
 Пройдите по эстакаде в верхнюю часть экрана.  
 Осмотрите блоки управления "controls".  
 Осмотрите устройство чужих "alien device".  
 Пройдите наружу "outside" (наверх).  
 Поговорите с Maggie (о мертвом чужом).  
 Пройдите налево.  
 Кликните на птичьем гнезде "nest".  
 Активируйте световой мост (как и в предыдущем случае), линзы трогать не нужно.  
 Отправляйтесь к мертвому чужому.  
 Поговорите с ним (в последний раз).  
 Возьмите стержень с гравировкой.  
 Отправляйтесь в комнату с картой.  
 Примените последний стержень на панели (аналогично предыдущим)  
 Отправляйтесь на берег "beach", который расположен рядом с водопадом, течение ко-  
 торого Вы изменяли в процессе спасения Мэгги от монстра.  
 Возьмите "глазную" деталь "eye part".  
 Отправляйтесь к кафедральному утесу "cathedral spire".  
 Пройдите в лабораторию (помещение с консолью).  
 Просмотрите видеовставку.  
 Отправляйтесь к утесу с усыпальницей "tomb spire".  
 Пройдите на платформу с Brink.  
 Примените глазную деталь "eye part" на Brink.  
 Просмотрите видеовставку.  
 Примените глазную деталь на щели "slot" в машине чужих "relic".  
 Просмотрите видеовставку.  
 Возьмите глазную деталь "eye part".  
 Просмотрите видеовставку.  
 Примените глазную деталь на щели в машине.  
 Возьмите глазную деталь и кристаллы.  
 Отправляйтесь к кафедральному утесу "cathedral spire".  
 Кликните на консоли "console".  
 Примените мерцающие кристаллы на пустых слотах "slot".  
 Примените глазную деталь "eye part" на отверстии "gap".  
**СОХРАНИТЕ В ЭТОМ МЕСТЕ ИГРУ!!!**  
 Далее возможно одно из двух окончаний игры.  
 Поговорите с Maggie.  
 Просмотрите видеовставку.  
 \* В этом месте Вы можете выбрать ветвь окончания.  
 \* Либо примените мерцающий кристалл на Мэгги, либо (рекомендовано Минздравом)  
 не делаете этого.  
 Пройдите к световому мосту.  
 Кликните на нем.  
 Просмотрите видеовставку.  
 Отключите световой мост (нажмите кнопку "button").  
 Просмотрите видеовставку.  
 Активизируйте световой мост.

Кликните на световом мосту.  
Кликните на глазе "eye".  
Просмотрите видеовставку.  
Кликните на портале "portal".  
Смотрите концовку игры.  
Голливуд берет свое - благородство поощряется, а HAPPY END неизбежен.

## DOMINUS

Фирма - US GOLD. Год выпуска - 1994. Размер на диске: 30 Mb.

Сначала Вы попадете в системное меню игры.

NEW GAME  
LOAD GAME  
OPTIONS  
QUIT DOMINUS

Там Вам будет предложено начать новую игру (NEW GAME), загрузить старую (LOAD GAME), изменить установки (OPTIONS) или же выйти из игры (QUIT DOMINUS). Это же меню будет вызываться, если в любом месте игры нажать Esc, а к уже имеющимся пунктам добавятся еще два: CONTINUE - продолжить игру с того места, где Вы нажали Esc, и SAVE GAME - сохранить игру. В разделе OPTIONS Вы можете выбрать уровень сложности (SERF - самый легкий, OVERLORD - самый сложный), включить или выключить музыку и установить фильтр сообщений. При первом уровне сообщений Вам будет выдаваться только самая важная информация, при пятом - абсолютно вся (возможны и промежуточные значения).

Если Вы выбрали NEW GAME или LOAD GAME, появится надпись Dominus is loading, после чего по прошествии некоторого времени игра начнется.

Маленькое предисловие: Вы являетесь хозяином большого замка и сопредельных земель в сказочной стране, населенной самыми невероятными существами. Жили Вы мирно и никого не трогали, но какие-то вредные монстры решили, что негоже Вам процветать в мире и радости, и стали посещать Вас с отнюдь не мирными намерениями в совершенно жутких количествах. Враги делятся на восемь кланов, представители которых будут постоянно действовать Вам на нервы. Если Вы добьетесь того, что все они навеки оставят Вас в покое, то считайте, что победили, а если сами погибнете в схватке - проиграли, ясное дело.

В начале новой игры Вам сразу же выдадут предупреждение, что орды захватчиков направляются к Вашему королевству и надо готовиться к бою. Сразу условимся называть этих нехороших личностей врагами, а дружественных Вам бойцов монстрами. Может быть, это непривычно, но в игре Ваши бойцы называются именно так.

Перед Вами четыре военных министра (слева направо): какая-то непонятная зверюга, мужик, водяной в шлеме и демон. Они отличаются только типами монстров, находящихся в их подчинении. Изначально у каждого министра по 75 монстров, соответственно, всего 300.

Слева внизу - иконка сферы, кликнув на которой, Вы попадаете в режим карты. Перед Вами появится карта всей Вашей земли с замком посередине. Земля разбита на квадраты, а замок состоит из восьми уровней, поэтому, если Вы хотите попасть в замок, сначала выберите его на большой карте, а затем на увеличенном изображении замка его уровень. На карте отображаются враги и их перемещения: группа врагов обозначена флагом определенного, соответствующего клану, цвета, перемещения - того же цвета стрелочкой в направлении их движения. Если в квадрате присутствуют представители разных кланов, флаг или стрелка будут переливаться разными цветами. Ваши монстры обозначаются черным щитом с желтым верхом. Чем больше врагов или монстров в квадрате карты, тем больше флаг или щит. После выбора зоны Вы попадете в режим местности, где, собственно, и происходят боевые действия (подробнее - в одноименном разделе ниже). Справа внизу - иконка с изображением красного замка. При ее выборе появятся шесть других иконок:

- иконка с наручниками на красном фоне - камера пыток;
- иконка с зеленой ступкой - экран магии;
- иконка с красно-зеленой фигурой - комната смещения;
- иконка с зеленой мордой монстра - конура;
- иконка с чертежом - экран ловушек;
- щит - вернуться к экрану с министрами.

Обо всех этих разделах, кроме последнего, которым мы займемся сейчас, будет написано ниже в одноименных главах. Иконки сферы и замка будут доступны в любых экранах, чтобы Вы могли свободно перемещаться между ними.

Игра протекает в режиме реального времени без возможности регулировки скорости его течения. Что бы Вы ни делали, время будет идти с постоянной скоростью, к Вам будут приходить новые враги, уходить старые и т.д.

### 1. ЭКРАН МИНИСТРОВ

Для того, чтобы вызвать министра, просто кликните на нем мышкой. Он встанет перед светлыми очами и будет готов выполнять Ваши приказания. В любой момент можно вызвать другого министра, для этого опять же кликните на нем левой клавишей мыши. Предыдущий министр сядет, а новый встанет и сделается активным.



Когда министр активен, в середине экрана появляется меню. Здесь доступен отчет министра о проделанной работе, а также распоряжения, которые Вы можете отдавать монстрам, находящимся в подчинении данного министра.

#### **REPORT**

Первый пункт меню - отчет министра. Если у него есть для Вас новая, еще не просмотренная Вами информация (например, о собранных компонентах, созданных ловушках, донесениях шпионов и т.п.), то первоначально отображается эта информация. Внизу будет кнопка с надписью **CONTINUE**, кликнув на которой, Вы попадете в основной экран рапорта. Для выхода в главный экран министра или отмены какого-либо действия служит иконка открытой двери в левом верхнем углу экрана.

В основном экране рапорта Вы увидите, сколько монстров данного министра задействовано в бою, сколько собирают компоненты для заклинаний и ловушек, сколько шпионят, сколько есть всего и последней строкой - сколько монстров свободно. Этим можно дать какое-нибудь новое задание.

Ниже находятся две кнопки: **VIEW CLANS** - просмотреть клан и **VIEW SPELLS** - просмотреть заклинания.

**View Clans** - перед Вами появится список кланов в виде картинок с изображениями их представителей. Пожалуй, пришло время познакомиться с врагами. Всего их восемь, в принципе, различия между ними не очень существенные. Картинки представлены в два ряда по четыре. Начнем с первого ряда слева направо (боевые характеристики в разделе "Конура"):

**RAIDERS** - разбойники.

Мужики с топорами и рыжими бородами. На карте отображаются коричневым флагом.

Не самые частые гости, но время от времени с ними придется разбираться. Кидаются копьями, что затрудняет борьбу с ними посредством живой силы;

**DEVOURERS** - пожиратели.

Хрюшки с алебардами. На карте обозначаются серо-желтым флагом.

Встречаются довольно редко. Ничего особенного;

**ETERNALS** - "вечные".

Зеленые призраки в шляпах. На карте обозначаются зеленым флагом.

Самые редкие гости. Обычно проблем с ними не возникает;

**THE ORDER** - разумного перевода не имеет.

Люди в древнеримских тогах. На карте обозначаются темно-желтым флагом.

Будут приходить очень часто. Кидаются копьями. Весьма неприятные противники;

**SEA DEVILS** - морские дьяволы.

Странные создания голубого цвета. На карте обозначаются голубым флагом.

Почти столь же редки, как и **ETERNALS**. В бою весьма слабы;

**FIRE DEMONS** - огненные демоны.

Скелеты с горящими красными головами. На карте обозначаются красным флагом.

Одни из наиболее противных и часто встречающихся врагов. Имеют иммунитет абсолютно ко всем видам огня. Довольно неплохо дерутся;

**DARK FOLK** - темный народ.

Похожи на вампиров. На карте обозначаются серым флагом.

С ними иметь дело тоже придется очень часто. Дерутся хорошо;

**RAVENERS** - вороны.

Ходячие желтые вороны. На карте обозначаются лимонно-желтым флагом.

Встречаются не слишком часто. Кидаются копьями. Довольно опасные противники.

Кликнув на иконке клана, Вы получите всю информацию о нем, которая известна. Кликнув на сообщении в этом экране, Вы узнаете, откуда она поступила. Если это донесение шпионов, появится сообщение *Report from spies*; если это признание пленного, Вам выведут его ответ на Ваш вопрос, позволяющий сделать вывод. Иконки *Page Up* и *Page Down*, находящиеся внизу этого экрана, позволяют листать сообщения, если их слишком много.

**View Spells** - изначально Вы не знаете никаких тайных заклинаний (подробнее см. "Экран магии"), поэтому увидите сообщение *No hidden spells are known*. Со временем там будут появляться названия компонентов, необходимых для создания тайных заклинаний, информацию о которых Вы получили от шпионов или пленных вражеских магов.

**DEPLOY MONSTERS** - разместить монстров.

При выборе этого пункта Вас попросят указать место на карте и в указанный квадрат разместится 25 монстров данного министра. Больше 50 монстров в одном квадрате находиться не могут. Если у министра нет 25 монстров, помещаются все, имеющиеся в наличии.

**RECALL FROM AREA** - отозвать из области.

Все монстры данного министра, находящиеся в указанном квадрате карты, отзываются оттуда и становятся доступными для дальнейших заданий.

**RECALL FROM TASK** - отозвать с задачи.

Отзывает монстров данного министра от выполнения таких задач, как шпионаж, сбор компонентов к заклинаниям и ловушкам и создание ловушек.

**GATHER COMPONENTS** - собирать компоненты. Вы попадете в экран, где Вам надо будет установить, какие компоненты монстры будут собирать (Spells - заклинания, Traps - ловушки, Both - те и другие); сколько Вам их понадобится (Few - немного, Several - среднее количество, Many - много) и время, за которое желательно это все получить (Very Quickly - очень быстро, Soon - скоро, Anytime - когда угодно). В зависимости от этого будет изменяться число задействованных монстров и время, отведенное для выполнения задания.

**CREATE TRAPS** - создать ловушки.

В экране ловушек Вы можете сделать это сами, здесь ловушки создаются автоматически, Вам надо лишь указать их тип (Lethal - смертельные, Capture - захватывающие и Area Effect - эффект в области; подробнее см. в разделе о ловушках); число ловушек и время - как в предыдущем пункте.

**TRAP AN AREA** - заставить область ловушками.

В указанное место карты автоматически устанавливается 10 ловушек из числа имеющихся. В одном квадрате карты нельзя установить более 50 ловушек. Вам будет выдано сообщение, сколько ловушек поставлено этим действием и сколько их после него стало в данном квадрате.

**SPY ON A CLAN** - шпионить за кланом.

Вы должны будете выбрать клан, количество монстров, которые будут шпионить, и время, в течение которого они будут этим заниматься. Шпионы приносят полезную информацию о врагах, тайных заклиниях и т.п., хотя все то же самое можно получить непосредственно от пленных в камере пыток, так что два этих метода дополняют друг друга. Шпионы могут убивать, так что не слишком увлекайтесь шпионажем в очень больших масштабах.

Теперь подробно о других экранах, содержащихся в иконке замка:

## 2. КАМЕРА ПЫТОК

Кликнув на красной иконке с наручниками, Вы попадете в камеру пыток. Слева - решетка, там находится тюрьма, где сидят плененные враги, посередине горит камин, в котором инквизитор раскаляет железный прут, дабы пытаемые были более разговорчивыми. Если в тюрьме никого нет, то есть пытать попросту некого, Вам выдадут сообщение: "There are currently no invaders in the interrogation room" ("В данный момент в камере пыток никого нет"). Если у Вас есть пленные, появится окно с изображениями тех кланов, чьи представители сидят в тюрьме и надпись "Pick a clan" - выберите клан.

Выбрав, Вы получаете список с именами узников данного клана (оказывается, у этих негодяев есть имена, кто бы мог подумать...). Выбрав имя, Вы вызовете врага на допрос.

Первоначально Вам будет предложено меню с тремя вопросами, но по мере того, как Вы будете их задавать, меню будет расширяться, а после того, как враг даст ответ, меню примет первоначальный вид. Имейте в виду, что враги дают только достоверную информацию и никогда не пытаются Вас обмануть, то есть либо говорят правду, либо отказываются отвечать.

Если Вы решили закончить допрос, выберите один из двух вариантов дальнейшей судьбы узника (крупные надписи внизу на зеленом фоне): Send Igr - отослать обратно в тюрьму (это надо применять в том случае, если от узника, по Вашему мнению, можно будет выудить необходимую информацию, которую он отказывается сообщить в данный момент) или Send Kennel - отослать в конуру к монстрам. В этом случае у Вас прибавится один боец, а из списка заключенных он пропадет и вернуть его туда будет уже невозможно.

Сразу замечу, что для того, чтобы понимать, что Вы спрашиваете и что будут отвечать, необходимо иметь определенные, причем несколько превышающие школьные, познания в английском языке. Я опишу вопросы, а разбираться с ответами будете сами.

Вопрос первый: *Let's talk about you* - Давайте поговорим о Вас.

При его выборе Вам будет предложено поинтересоваться следующим:

*What is your rank?* - Каков твой ранг?

Враги имеют четыре ранга: scout - разведчик, fighter - боец, mage - маг, commander - командир. Если враг ответит, что он разведчик или боец, отошлите его в конуру, чтобы он приносил пользу, а не занимал место в тюрьме, хотя там места хватит на всех - строители замка, видимо, постарались как следует. Если же окажется, что он маг или командир, в главном меню вопросов появится четвертый пункт, о котором мы поговорим позже.

*Who is your leader?* - Кто твой лидер?

Если враг соизволит, Вы узнаете имя лидера клана. Как использовать эту информацию, непонятно.

*Why are you invading?* - Зачем Вы вторгаетесь?

Вы сможете узнать, чего врагам от Вас надо. Довольно часто они говорят, что им нужны Ваши ресурсы. Это оптимальный случай: у Вас будет неплохой шанс договориться с командиром, чтобы они оставили Вас в покое, предложив ему в качестве дани те самые ресурсы, которые они собирают. Если они скажут, что их задачей является Ваше уничтожение, договориться будет труднее. Подробнее в четвертом пункте.

*What motivates you?* - Что тобой движет?

Вопрос довольно бесполезный. Скорее всего, враг ответит, что хочет снискать славу в бою. Вам до этого, собственно, нет никакого дела.

*Where are you from?* - Откуда ты родом?

По степени бесполезности примерно то же самое.

*What are your people like?* - Как выглядит ваш народ?

Тоже совершенно ненужный вопрос. И так все видно.

*What do you fear?* - Чего ты боишься?

Это более полезный вопрос. Вы можете узнать, какие монстры вызывают страх у людей данного клана. На практике это означает, что данные монстры, скорее всего, наиболее эффективно будут бороться с войнами этого клана.

После того, как Вы зададите один из этих вопросов (или любой вопрос второго уровня из второго, третьего или четвертого пунктов главного меню вопросов), будет предложено выбрать тон, в котором Вы будете спрашивать врага на выбранную тему. Сразу замечу, что никакой роли это не играет (по крайней мере, я не увидел разницы). За один сеанс допроса Вы можете задать один и тот же вопрос только четыре раза, то есть по одному разу в каждом тоне. Если он Вам так и не ответил, не продолжайте спрашивать его дальше, так как он будет обзывать Вас нехорошими словами: "Сколько можно спрашивать одно и то же, кретин!", а отошлите его обратно в тюрьму и по прошествии некоторого времени вызовите на допрос снова.

Тон номер один (самый угрожающий): "Если ты не ответишь, я убью тебя!" или что-то в этом роде в зависимости от конкретного вопроса.

Тон номер два (нормальный): "Скажи мне то-то..."

Тон номер три (издевательский): "Ответь мне, идиот..."

Тон номер четыре (лестящий): "Ты такой умный, не скажешь ли ты мне..."

Перейдем ко второму вопросу

Основной вопрос: "*How do you feel about other clans?*" - "Как вы относитесь к другим кланам?"

Выбрав этот пункт, Вы увидите список кланов. Можете расспросить про каждый. Привязанности клана за время игры не меняются, так что информация никогда не утратит своей актуальности. Эту информацию можно будет использовать при переговорах с командиром.

Вопрос третий (в главном меню вопросов):

*"What resources do you like?"* - "Какие ресурсы вам нравятся?"

Дальше, как и в случае с кланами, последует список ресурсов. Вы можете узнать, какие именно наиболее интересуют данный клан. Нужный ресурс можно предложить командиру за мирный договор.

Теперь о четвертом пункте. Он появится после того, если пленный ответит, что он маг или командир.

**Маг:** появится вопрос: "*Do you know hidden spells?*" - "Знаешь ли ты тайные заклинания?". Следующий вопрос на четвертой позиции главного меню: "*Which spell do you know?*" - "Какое заклинание ты знаешь?", и, наконец, последний вопрос "*How do you make ????*" - "Как вы делаете заклинание ????" (на этом месте должно стоять заклинание, в знании которого он признался на предыдущей стадии. Если он отказывается отвечать сразу, что, впрочем, случается не так уж часто, отправьте его обратно в тюрьму и потом вызовите снова. Вопрос, на который он не ответил, останется доступным, и нужную информацию Вы рано или поздно от него получите. Один маг даст только один компонент какого-либо тайного заклинания. Разные маги могут повторяться и рассказывать то, что Вы уже знаете. Если не лень, можете попробовать перегружаться).

**Командир:** в главном меню вопросов появится строка: "*Let's make a deal!*" - "Давай заключим сделку!". Выбрав этот пункт, Вы попадете в следующее подменю вопросов или, вернее сказать, предложений:

*Please leave in peace* - пожалуйста, уйдите с миром.

*If you stay, I'll kill you* - если вы останетесь, я вас уничтожу.

*Leave, and I'll give you much ???* - уйдите, и я дам вам много (далее последует перечень ресурсов - выберите тот, которым хотите откупиться от незваных гостей).

*If you go, I'll help ???* - Если вы уйдете, я помогу ??? (в предложенном списке выберите клан, с которым враги находятся в союзе).

*If you go, I'll kill ???* - Если вы уйдете, я уничтожу ??? (в предложенном списке выберите клан, с которым враги не дружат).

*If you stay, I'll help ???* - Если вы останетесь, я помогу ??? (в предложенном списке выберите клан, с которым враги не дружат).

*If you stay, I'll kill ???* - Если вы останетесь, я помогу ??? (в предложенном списке выберите клан, с которым враги находятся в союзе).

Сначала надо попробовать первый вариант. Учтите, что, чем больше представителей данного клана Вы перебили, тем меньше вероятность, что командир согласится на мир. Перепробуйте все варианты, попытка не попытка, да и пытаются, в конце концов, его, а не Вас. Если командир принял предложение, он самопроизвольно покидает тюрьму (но оставшиеся узники этого клана, находящиеся в тюрьме, остаются в Вашем распоряжении), а в рапорте министров о клане будет сообщение: "The (имя клана) have been eliminated." - "Такие-то ликвидированы". Больше этот клан не будет Вас беспокоить.

### 3. ЭКРАН МАГИИ

Как там было у алхимиков: "Возьми красного дракона, нагрей его с желтой серой, трижды дистиллируй полученное и получишь эликсир вечной жизни..." или что-то в этом роде. Здесь принцип точно такой же. Необходимо, кстати, заметить, что это довольно оригинальное решение - еще ни в одной игре, где была бы задействована магия, подобный способ создания заклинаний мне не встречался. Итак, побудем временно в роли алхимика.

Для создания заклинания Вам потребуются необходимые составные части, так называемые компоненты. Одни заклинания требуют одни компоненты, другие - иные. Для заклинания надо от двух до пяти компонентов в зависимости от заклинания.

Войдите в экран магии. Перед Вами лист пергамента, слева - ступка с пестиком, справа - красная книга магии с надписью "Book of Magic", а над всей этой радостью - три полки, где и стоят эти самые компоненты. По углам снизу, как обычно, иконки сферы (слева) и замка (справа).

Для начала рассмотрим компоненты. На каждой полке стоит восемь компонентов. Они будут перечислены по полкам слева направо.

#### Верхняя полка:

*Barosia* - барозия. Имеет вид банки с некой зеленовато-желтой субстанцией.

*Demon Blood* - кровь демона. Банка с красной жидкостью.

*Fireberry Seed* - зерна огненных ягод. Банка с черно-розовыми шариками.

*Adder Venom* - яд гадюки. Колба с черной жидкостью.

*Dragon Ichor* - кровь дракона. Банка с жидкостью салатного цвета.

*Devil Weed* - дьявольский сорняк. Кучка зеленой травы.

*Grave Dust* - могильная пыль. Череп с голубой пылью.

*Dracodon Eggs* - яйца дракодона. Банка с яйцами желтоватого цвета.

#### Средняя полка:

*Trakken Orbs* - Тракеновы шары. Я бы сказал, что они напоминают крупную лягушачью икру.

*Vampire Bones* - кости вампира. Просто кучка костей.

*Urgon Sap* - сок дерева Ургон. Причудливой формы колба с зеленовато-желтой жидкостью.

*Algar Fruit* - фрукты альгара. Действительно, напоминают фрукты.

*Ellosian Wine* - элосианское вино. Банка с синей жидкостью.

*Earth's Blood* - кровь Земли. Черная банка с красной вертикальной полосой.

*Qon's Elixir* - эликсир Кона. Штатив с пробирками, заполненными зеленоватой жидкостью.

*Bloodstone* - камень крови. Красные кристаллы.

#### Нижняя полка:

*Durantium* - дюраниум. Что-то серое непонятной формы.

*Dagodean Herb* - дагодеанская трава. Зеленая трава в серой чаше.

*Star Crystal* - звездный хрусталь. Очень красивые синие кристаллы.

*Timosian Sand* - тимосийский песок. Банка с песком.

*Silver Dust* - серебряная пыль. Кучка серой пыли.

*Zel Mushrooms* - грибы Зел. Ну грибы - они и в Африке грибы.

*Blind Eyes* - слепые глаза. Банка с глазами.

*Bloodtree Sap* - сок кровавого дерева. Банка с темно-красной жидкостью.

На каждое заклинание тратится одна единица каждого выбранного компонента. Для выбора компонента кликните на его изображении, и его название отобразится на пергаменте. Если Вы ошиблись, кликните на этом названии и оно исчезнет. Если Вы кликните на том же самом компоненте повторно, появится сообщение, что один и тот же компонент нет смысла выбирать дважды. Порядок, в котором Вы выбираете компоненты для заклинания, не имеет значения. В принципе, проще кликнуть на книге магии и выбрать заклинание из списка. Книга раскроется и заслонит собою полки с компонентами, Вы сможете выбрать нужное заклинание из списка (кликнуть на SPELL LIST - надпись внизу правой страницы книги) или же листая ее вперед или назад (для этого надо кликнуть на книге справа от правой страницы - вперед, слева от левой - назад). На левой странице - краткое описание выбранного заклинания, на правой - какие компоненты для него нужны и сколько их у Вас осталось (число в скобках). Вы можете просмотреть в порядке ревизии все компоненты, кликнув на надписи INVENTORY, которая находится внизу в середине.

Если компоненты выбраны, пора создавать заклинание. Для этого кликните на ступке. Если компоненты выбраны правильно, в ступке возникает огонь. Если Вы выбрали компоненты, которые не дают заклинания, то есть неверную комбинацию, вместо огня появится черный дымок и надпись, гласящая, что данные компоненты не дают заклинания (кстати, при таких неудачных опытах они расходуются точно так же).

В принципе, работа на уровне ручного подбора компонентов нужна только при откритии скрытых заклинаний (об этом чуть ниже). Заклинания, которые уже известны, гораздо проще брать из книги, тем более, что Вы можете сделать сразу несколько копий заклинания, просто методично кликая на ступке, тогда как при ручном выборе компонентов после каждого клика на ступке список очищается и все надо начинать сначала.

Книга убирается, если кликнуть еще раз на Book of Magic. Тогда Вам опять станут доступны полки. Кстати, если какого-то компонента у Вас уже немного, это отображается визуально: уменьшается уровень жидкости в банке, кучка становится меньше и т.п. Очень наглядно.

Теперь самое время рассмотреть заклинания, которыми DOMINUS изобирует. Не столько, конечно, как в Master of Magic (может, это и к лучшему), но все равно порядочно.

Некоторые заклинания имеют примерно одинаковый эффект, но состоят из разных компонентов. У Вас есть возможность для творчества. Итак, по очереди:

Absorb Spell - абсорбировать заклинание.

Действует на область. Заклинание, брошенное врагом, попадет в Ваш запас. Как его делать, Вы узнать не сможете, а сможете только бросить его во врага во время боя. Да еще и не всякий раз враг кидается по Вам заклинаниями. На мой взгляд, штука довольно ненужная.

Необходимые компоненты: Duranium, Dracodon Eggs, Devil Weed, Grave Dust.

Anti-Magic - анти-магия.

Действует на область. Ни Вы, ни Ваш противник в течение определенного времени не сможет применять магию. Я бы сказал, что это заклинание пойдет Вам во вред - подсчитайте как-нибудь на досуге, сколько раз применили магию Вы и сколько раз в Вас бросил заклинанием противник. Кстати, если умело расставлять монстров, можно добиться того, что по Вам магией будут кидаться очень редко.

Необходимые компоненты: Barosia, Dracodon Eggs, Grave Dust.

Banish - изгнание.

Действует на демона или дьявола.

Это заклинание эффективно только против двух кланов - Fire Demons и Sea Devils. Оно изгоняет из мира живых демонов и дьяволов, из чего ясно, что против других врагов оно работать не должно, что и есть на самом деле.

Необходимые компоненты: Demon Blood, Fireberry Seed, Dracodon Eggs.

Berz Cloud - облако берсерка.

Действует на небольшую область.

Создается пузырящееся красное облако, которое довольно долго находится на небольшом участке поля боя. Все (как враги, так и монстры), попавшие в это облако, становятся берсерками. Эффект проявляется в том, что они перестают различать **своих** и чужих и начинают мочить кого попало. Это полезное заклинание, хотя и не очень, ибо редко, когда потери в рядах врагов бывают значительными. Применять лучше всего по большому скоплению врагов, при этом рядом не должно быть своих.

Необходимые компоненты: Algar Fruit, Devil Weed, Dagodean Herb, Bloodtree Sap, Grave Dust.

Berzerk - берсерк.

Действует на одну цель.

То же самое, но действует на одну фигуру. Вообще, в дальнейшем никогда не используйте одиночную версию заклинания облака. Это пустая трата компонентов, а добывать их - занятие очень долгое и не всегда успешное. В данном случае один враг станет берсерком, но то, что он никого не успеет убить, - почти наверняка.

Необходимые компоненты: Algar Fruit, Devil Weed, Bloodtree Sap.

Blink Battle - мерцание битвы.

Действует на монстра.

Ваш монстр станет в течение какого-то времени избегать рукопашной схватки с противником. Он будет телепортироваться всегда, как только противник приблизится к нему, недалеко от прежнего местонахождения. В принципе, из этого заклинания можно извлечь пользу в случае, когда Ваш монстр умеет стрелять, а еще лучше, если он дерется со стреляющими врагами. В этом случае сам он стреляет так же эффективно, а вероятность попадания в него существенно уменьшается. Если враги не стреляют, монстр на время действия заклинания неуязвим, так как не вступает в ближний бой.

Необходимые компоненты: Blind Eyes, Bloodstone, Dracodon Eggs.

Buddy - "друг".

Действует на врага.

Это заклинание имеет весьма специфический эффект. Необходимо, чтобы рядом с врагом находился монстр. Заклинание не убивает врага само по себе, но он как бы становится другом Вашему монстру и не нападает. Монстр, конечно же, эти дружеские проявления расценивает по достоинству и спокойно убивает врага, причем очень быстро. Еще одно положительное качество этого заклинания - малое количество используемых компонентов (к тому же не самых дефицитных).

Необходимые компоненты: Blind Eyes, Bloodtree Sap.

Charm - зачаровать.

Действует на врага.

Сие заклинание весьма полезно. Враг подвергается непонятному магическому воздействию и начинает воевать с Вашей стороны. Это заклинание превращает врага в Вашего бойца навсегда, он становится полноправным монстром.

Необходимые компоненты: Algar Fruit, Blind Eyes, Devil Weed, Bloodtree Sap.

Clone Killer - скопировать убийцу.

Действует на врага.

Создается точная копия врага, на которого Вы укажете. В принципе, Вы получите в свои ряды еще одного монстра. Это заклинание также не имеет ограничения во времени, то есть новоявленный монстр полностью в Вашем распоряжении, как и другие.

Необходимые компоненты: Algar Fruit, Bloodstone, Trakken Orbs.

Clone - скопировать.

Действует на монстра.

Это то же самое, что и предыдущее заклинание, но оно копирует Ваших монстров. Одно из самых полезных заклинаний в игре. Дело в том, что Вы можете копировать им не только обычных монстров, но и мутантов, что позволит резко сократить число монстров, вынужденных принимать участие в боевых действиях. Однажды потратив какое-то количество монстров на создание мутанта, Вам не придется делать это еще раз - с помощью Clone их можно сделать сколько захочется.

Необходимые компоненты: Bloodstone, Silver Dust, Trakken Orbs.

Confusion Cloud - облако смущения.

Действует на небольшую область.

Создает серое пузырящееся облако. Эффект заключается в том, что все (и враги, и монстры), попавшие в облако, начинают беспорядочно топтаться на месте и тормозить. Проще говоря, они не будут отвлекаться на такие мелочи, как Ваши монстры, которые будут их в это время уничтожать (естественно, монстры должны быть стреляющими, чтобы они сами не лезли в облако).

Необходимые компоненты: Blind Eyes, Dagodean Herb, Grave Dust, Ellosian Wine.

Confusion - смутить.

Действует на врага.

Опять же довольно ненужная одиночная версия соответствующего облака. Убить врага Ваши монстры смогут без проблем, но согласитесь, что одно заклинание на одного врага - слишком большое расточительство. Но компоненты для него не дороги и не дефицитны, в крайнем случае, можно и так.

Необходимые компоненты: Blind Eyes, Ellosian Wine.

Darkness - тьма.

Действует на всю область.

Все покрывается тьмой. Ваши враги (но и монстры тоже!) будут двигаться медленнее и почти не смогут находить ресурсы, за которыми большинство из них к Вам и ломится. Это, пожалуй, единственная полезная вещь, которую можно извлечь из этого заклинания. А вообще оно относится к разряду ненужных.

Необходимые компоненты: Grave Dust, Timosian Sand.

Destroy Objects - уничтожить объекты.

Действует на ресурсы в рамках экрана.

Вот уж истинно - ни себе, ни людям (ну хотя какие они люди)! Заклинание уничтожит все видимые Вам объекты, и врагам они не достанутся (естественно). Я, правда, не совсем понял, какой им от этого вред, а тем более, какая лично Вам от этого польза, но, может быть, какая-нибудь да есть.

Необходимые компоненты: Star Crystal, Silver Dust, Fireberry Seed, Dragon Ichor.

Detect Magic - обнаружить магию.

Действует на врагов в рамках экрана.

Одно из самых полезных заклинаний в игре. Его лучше всего применять по большой куче врагов. Как Вы, наверное, заметили, иногда на Ваших монстров обрушиваются мощные заклинания, автором которых Вы, конечно же, не являетесь. Это, как правило, облака белого или зеленого цвета, а Ваши монстры, попавшие в них, очень быстродохнут. Вот бы Вам такую магию! Нет проблем.

Этими заклинаниями кидаются вражеские маги (о классах врагов подробнее дальше). Внешне маг совершенно не отличается от других своих собратьев (да они вообще все на вид абсолютно одинаковы), но вокруг него сконцентрирована магическая аура. Detect Magic делает ее видимой, и Вы сможете найти вражеских магов в куче врагов: они будут окружены мерцающими желтыми звездочками. Тут надо не мешкать и применять по ним Net или Teleport (см. дальше) или ставить на их пути захватывающую ловушку. Дальше в камере попыток с ними разберутся.

Необходимые компоненты: Dracodon Eggs, Urgon Sap.

Disguise - переодевание.

Действует на монстра.

ОДНО ИЗ САМЫХ БЕЗДАРНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ!!! Ваш монстр выглядит так же, как и враг, с которыми Вы в данный момент боретесь, но это все! А стрелять по нему и бить враги будут как ни в чем ни бывало. Вам даже это создаст неудобства в том плане, что своего будет труднее найти, так как отличить его можно будет только по стрелочке сверху. Одним словом, дрянь.

Необходимые компоненты: Silver Dust, Ellosian Wine.

Disintegrate - "разъединить".

Действует на врага.

Как я уже говорил, одно заклинание на одного врага - слишком большая роскошь. Но тут есть одна подкупающая черта. Как говорил отец народов: "Есть человек - есть проблема, нет человека - нет проблемы." Один клик этим заклинанием на враге - и, кроме желтых звездочек, от него ничего не осталось. По крайней мере, Disintegrate просто в использовании.

Примечание: иногда враги с большим Magic Resistance выживают, то есть им ничего не делается. В первую очередь относится к Sea Devils.

Необходимые компоненты: Urgon Sap, Star Crystal, Adder venom.

Earthquake - землетрясение.

Действует в пределах экрана.

Вызывает землетрясение в пределах одного экрана. Все живые существа (враги и монстры) теряют жизненные силы, пока землетрясение имеет место (экран дергается). По этой причине имеет смысл использовать это заклинание по большому скоплению врагов и следить, чтобы в зоне его действия не было монстров. Как правило, трех землетрясений бывает достаточно, чтобы все враги в пределах экрана погибли. Тем не менее, для этого нужно время и некоторые враги могут успеть уйти, что снизит эффективность заклинания.

Необходимые компоненты: Duranium, Algar Fruit, Earth's Blood, Bloodtree Sap, Ellosian Wine.

Elemental-Air - элементал воздуха.

Действие: создает воздушного монстра.

Это и три последующих заклинания создают особых монстров - элементалов. Вы сможете распоряжаться ими в бою так же, как и прочими монстрами, но из них нельзя сделать мутантов, просматривать их боевые качества и использовать для выполнения не боевых задач. Иначе говоря, их нельзя поместить в конуру, где живут все остальные.

Элементал воздуха представляет собой вихрь, который довольно быстро перемещается и относительно неплохо дерется. Вообще, все элементалы похожи друг на друга по своим боевым качествам, за исключением элементала земли, который медленнее двигается, но лучше дерется. На самом деле создавать таких неполноценных монстров магическим путем - тоже большая роскошь, хотя, как бойцы, они вполне хороши.

Необходимые компоненты: Algar Fruit, Trakken Orbs, Bloodstone, Dagodean Herb.

Elemental-Earth - элементал земли.

Действие: создает земляного монстра.

Элементал земли похож на мозг, копающийся в земле. Он мощнее остальных элементалов, но двигается медленнее.

Необходимые компоненты: Algar Fruit, Trakken Orbs, Bloodstone, Earth's Blood.

Elemental-Fire - элементал огня.

Действие: создает огненного монстра.

Элементал огня - летающий с огромной скоростью сгусток огня.

Необходимые компоненты: Algar Fruit, Trakken Orbs, Bloodstone, Dragon Ichor.

Elemental-Water - элементал воды.

Действие: создает водяного монстра.

Элементал воды - быстродвигающаяся голубая змейка.

Необходимые компоненты: Algar Fruit, Trakken Orbs, Bloodstone, Fireberry Seed.

Enhance Speed - увеличить скорость.

Действует на монстра.

Заклинание увеличивает скорость выбранного монстра примерно в полтора раза. На самом деле не совсем ясно, какой смысл в применении этого заклинания, потому что зримый эффект достигается, только если увеличить скорость практически всем монстрам, находящимся на поле битвы. Прикиньте сами, во сколько это обойдется (я имею в виду расходы компонентов) и решайте, есть ли Вам смысл пользоваться этим заклинанием.

Необходимые компоненты: Timosian Sand, Qon's Elixir.

Enhance Strength - увеличить силу.

Действует на монстра.

То же самое, что и предыдущее заклинание, с той лишь разницей, что увеличивает не скорость, а силу. Это более полезная вещь, потому что монстр убьет врага быстрее и, что важно, это заметно вооруженным глазом. Хотя тоже не самый лучший вариант траты компонентов.

Необходимые компоненты: Qon's Elixir, Zel Mushrooms.

Explosion - взрыв.

Действует на маленькую область.

Мгновенно создает взрыв, который наносит смертельные ранения всем стоящим рядом. Опять же очевидно, что рядом ни в коем случае не должно быть монстров, как ясно и то, что чем больше врагов будет рядом с областью взрыва, тем лучше (ну а для них хуже). При хорошем раскладе можно убить трех-четыре врагов. Смерть от взрыва наступает моментально.

Необходимые компоненты: Star Crystal, Adder Venom, Vampire Bones.

Fire Ball - огненный шар.

Действует на маленькую область.

Такое впечатление, что игр, в которых используется магия, но нет заклинания Fire Ball, просто не существует. Видимо, считается, что это заклинание является олицетворением магии. С неба быстро падает огненный шар, который, приземляясь, уничтожает всех врагов, находящихся рядом с точкой его падения. Это заклинание, собственно говоря, практически полностью повторяет предыдущее, за исключением маленького ограничения: оно не оказывает эффекта на Fire Demons, которые, как уже говорилось, имеют полный иммунитет ко всем формам огня.

Необходимые компоненты: Dragon Ichor, Star Crystal, Adder Venom, Trakken Orbs.

Flv Boulder - летящий булыжник.

Действует на небольшую область.

Еще одна разновидность заклинаний, убивающих небольшие кучки врагов. Вы указываете точку, и через нее из произвольным образом выбираемого направления летит огромный камень, уничтожая все на своем пути. Таким образом, если навести на кучу врагов, можно убить и их, и тех, кто будет находиться на пути полета камня, который пролетает еще примерно треть экрана.

Необходимые компоненты: Earth's Blood, Bloodstone, Timosian Sand, Adder Venom, Trakken Orbs.

Group Heal - лечение группы.

Действует на монстров в пределах небольшой области.

Заклинание частично восстанавливает жизненную силу всех монстров, находящихся в радиусе его действия. Поскольку разборки, как правило, ведутся с привлечением приличного количества монстров одновременно, это заклинание может стать довольно полезным. Вообще, как я уже говорил, заклинания с групповым эффектом имеют большее право на существование, нежели чем одиночные.

Необходимые компоненты: Qon's Elixir, Grave Dust, Bloodstone, Zel Mushrooms.

Harmful Objects - опасные объекты.

Действует на ресурсы в рамках большой области.

Как уже говорилось, враги приходят к Вам, в основном, с целью сбора ресурсов. Если враг пытается поднять такой ресурс, он теряет жизненные силы и даже может погибнуть. В принципе, это заклинание могло бы быть полезным, но довольно часто с врагами просто бывает лень церемониться подобным образом, лучше выпустить на них драконов и включить Time Stop - эффект гораздо более заметен.

Необходимые компоненты: Star Crystal, Demon Blood, Trakken Orbs, Grave Dust.

Heavv Objects - тяжелые объекты.

Радиус действия такой же, как у предыдущего заклинания.

Ресурсы становятся тяжелыми в течение некоторого времени. Это означает, что враги не смогут их собирать. Нужно быть очень трудолюбивым и не гнушаться грязной работой, чтобы использовать это и ему подобные заклинания. Лично мне всегда было лень опускаться до подобных мелочей.

Необходимые компоненты: Demon Blood, Trakken Orbs, Grave Dust.

Hefty Attack - мощная атака.

Действует на монстра.

Полностью повторяет эффект Enhance Strength. Имеет смысл использовать оба эти заклинания одновременно для большего эффекта и, желательно, только на мутантов! Они просто живут дольше раз так в десять больше, соответственно - урон, нанесенный ими при помощи этих заклинаний, будет существенно значительнее в сравнении с обычными монстрами, которых быстро убьют.

Необходимые компоненты: Duranium, Zel Mushrooms.

Insanity - безумие.

Действует на врага.

Это заклинание по своему действию похоже на ранее описанное заклинание берсерка, с той разницей, что клиент становится существенно более агрессивным и быстро начинает мочить своих товарищей, причем очень эффективно. Бывает, успевает убить двух врагов, а если повезет, то и трех.

Необходимые компоненты: Star Crystal, Algar Fruit, Barosia, Blind Eyes, Ellosian Wine.

Life Force - сила жизни.

Действует на монстра.

В течение некоторого времени монстр становится не восприимчивым к атакам врагов. Опять-таки те же самые недостатки: нет смысла применять на одного монстра, так как за время действия заклинания он много врагов убить все равно не успеет, а если применять на всех монстров в бою - слишком неоправданная расточительность.

Необходимые компоненты: Blind Eyes, Qon's Elixir, Bloodstone.

Lower Morale - понизить моральный дух.

Действует на монстра.

Ну это уже полный маразм. Заклинание понижает мораль врага, и он избегает драк с Вашими монстрами, которые могут уничтожить его с большей безопасностью для себя. Может, конечно, в этом что-то есть, но лично я никакого гуманизма к этим милым созданиям



никогда не испытывал, и, по-моему, врага проще элементарно убить, чем извращаться подобным образом.

Необходимые компоненты: Zel Mushrooms, Barosia.

Luck - везение.

Действует на монстра.

Очередной пример совершенно бесполезного заклинания. Монстр якобы становится более удачлив в бою, по крайней мере, так утверждает Книга Магии. Лично я не замечал никакого эффекта. Но если он и есть, очевидно, что имеет смысл использовать только на мутантов по причинам, которые уже были изложены выше.

Необходимые компоненты: Demon Blood, Bloodstone.

Mirror Image - зеркальный образ.

Действует на монстра.

А это заклинание уже существенно интереснее. Создает от трех до четырех копий Вашего монстра, которые тут же начинают разборку с Вашими врагами. Копии являются иллюзиями, по прошествии некоторого времени они исчезают, но эффект убийственен. Попробуйте с драконами, зрелище наверняка Вас порадует. Иллюзорные монстры по боевым качествам ничем не отличаются от настоящих.

Необходимые компоненты: Blind Eyes, Silver Dust, Fireberry Seed.

Mirror - зеркало.

Действует на врага.

Честно говоря, уже порядком надоело смотреть на тучу заклинаний, направленных только на то, чтобы убить врага не по-человечески, то бишь быстро и без хлопот, а по-хитрому. Вот, например, Disintegrate: раз - и все. А тут...

Напротив врага возникает точно такой же, после чего оба стоят и смотрят друг на друга, как бараны на новые ворота, ничего не делая. Неужели интересное зрелище? Наверное, этим несчастным незнакомо зеркало. Ну а пока они стоят, Ваш монстр подходит и быстроенько с ними разбирается. Как будто нельзя добиться того же эффекта без всех этих наворотов...

Необходимые компоненты: Silver Dust, Bloodtree Sap.

Net - сеть.

Действует на врага.

Для успешного ведения боевых действий Вам понадобится информация, которую придется добывать, в частности, от пленных врагов. Это один из методов их пленения. На врага набрасывается сеть, после чего он автоматически переносится в камеру пыток. Одно из самых ценных заклинаний: Вы одновременно убиваете трех зайцев: во-первых, Вы убиваете поля боя одного врага; во-вторых, в камере пыток из него можно вытянуть полезную информацию; и, в-третьих, после того, как от него уже нечего добиться, Вы можете отправить его в конуру и он станет Вашим полноправным бойцом.

Необходимые компоненты: Demon Blood, Earth's Blood, Trakken Orbs.

Nullify Spell - аннулировать заклинание.

Действует на область.

При применении этого заклинания Вы получаете гарантию, что заклинание, которым кинут в Вас, не сработает. Это распространяется только на одно вражеское заклинание. О том, насколько оно полезно, решать Вам: с одной стороны, враг кидается магией не так уж часто, с другой стороны, когда у Вас погибнет большая группа столпившихся монстров, - жалко.

Необходимые компоненты: Demon Blood, Dracodon Eggs, Grave Dust.

Polymorph - полиморфия.

Действует на врага.

Это заклинание случайным образом превращает врага в монстра, который, естественно, становится Вашим бойцом. Весьма полезное заклинание, так как, с одной стороны, Вы убиваете одного врага, с другой - увеличиваете численность своей собственной армии. К недостаткам можно отнести то, что монстры выбираются случайным образом, причем далеко не всегда хорошие.

Необходимые компоненты: Silver Dust, Urgon Sap, Bloodtree Sap, Ellosian Wine.

Reflect Spell - отразить заклинание.

Действует на большую область.

Эффект: заклинание, которое будет направлено в Вас, попадет в тех товарищей, которые попытались его применить. Обычно, правда, и вражеские маги могут находиться вблизи от Ваших монстров, так что облаком заденет и Ваших бойцов. Но тем не менее, польза от этого заклинания существует.

Необходимые компоненты: Demon Blood, Barosia, Dracodon Eggs, Grave Dust.

Resurrect - воскресить.

Действие: воскрешает только что убитого монстра.

По правде говоря, не совсем понятно, стоит ли утруждать себя тратой целого заклинания для воскрешения одного убогого монстра - себе дороже. Как уже неоднократно говорилось, применение оправдано только по отношению к мутантам. В этом случае данное заклинание можно рассматривать как некую альтернативу Clone. Имеются некоторые сложности с применением: Вы должны наблюдать за битвой и применять заклинание сразу после гибели монстра, то есть иконка ступки должна быть активной, чтобы Вы могли применить заклинание

в любой момент. Если Вы немного протянете, заклинание не сработает. Монстр появится там, куда направите это заклинание.

Необходимые компоненты: Bloodstone, Dracodon Eggs, Qon's Elixir, Zel Mushrooms.

Reuse Spell - повторно использовать заклинание.

Действует на всю область.

Если у Вас проблемы с компонентами для какого-либо очень нужного заклинания, то это то, что Вам нужно. Заклинание дает возможность использовать каждое последующее два раза подряд, хотя реально Вы потратите только одно.

Необходимые компоненты: Algar Fruit, Dracodon Eggs, Trakken Orbs, Zel Mushrooms.

Resource Trap - ресурс-ловушка.

Действует на один ресурс.

Заклинание фактически превращает ресурс в летальную ловушку, при соприкосновении с которой враг погибает, как от обычной ловушки. Не совсем понятно, зачем это нужно, да и возиться с этими деликатными методами убийства лень.

Необходимые компоненты: Dragon Ichor, Star Crystal, Adder Venom.

Sanctuary - убежище.

Действует на монстра.

В течение короткого времени монстр не восприимчив к вражеским ударам. Эффект такой же, как у заклинания Life Force.

Необходимые компоненты: Demon Blood, Barosia.

Scare - испугать.

Действует на врага.

Еще один пример ненужного заклинания. Монстр якобы пугается и начинает хуже сражаться. По эффекту и степени бесполезности напоминает Lover Morale.

Необходимые компоненты: Barosia, Bloodtree Sap.

Self Healing - самоизлечение.

Действует на монстра.

Монстр начинает постепенно восстанавливать свои жизненные силы, то есть лечиться. Применение этого заклинания оправдано только по отношению к мутантам, так как они обладают большим запасом жизненной энергии, к тому же желательно, чтобы они были уже прилично побитые, чтобы заклинание не пропало впустую.

Необходимые компоненты: Bloodtree Sap, Qon's Elixir.

Shield - щит.

Действует на монстра.

Очень жаль, что у этого заклинания нет группового аналога. Щит защищает от дистанционного оружия, в частности, от стрел, которыми кидаются Orders, Raiders, Ravensers. Для одного монстра такая защита может оказаться Вам не по карману.

Необходимые компоненты: Demon Blood, Barosia, Bloodtree Sap.

Slow - медлительность.

Действует на врага.

Указанный враг перемещается очень медленно. Нужно Вам это или нет - судите сами. Я считаю, что не нужно.

Необходимые компоненты: Vampire Bones, Timosian Sand.

Spike Wall - стена с кольями.

Действует на элементарный квадрат экрана.

Заклинание аналогично по своему действию обычной летальной ловушке. Монстр, натолкнувшись на поставленные этим заклинанием колья, начинает дергаться в судорогах (удовольствие для садистов), после чего погибает. В общем, очередная разновидность убивающих одну цель заклинаний.

Необходимые компоненты: Duranium, Demon Blood, Earth's Blood, Qon's Elixir.

Steal Spell - украсть заклинание.

Действует на вражеского мага.

Совершенно бесполезная вещь. У вражеского мага (то есть перед этим надо включить Detect Magic) можно украсть какое-либо заклинание из тех, которые Вы уже знаете, причем оно срабатывает не каждый раз, не говоря уже о вероятности вместо чего-то стоящего украсть какую-нибудь ерунду.

Необходимые компоненты: Duranium, Demon Blood, Earth's Blood, Qon's Elixir, Barosia.

Stone Skin - каменная кожа.

Действует на монстра.

У монстра повышается величина брони, что уменьшает наносимый ему вред от атак врагов. Опять же, имеет смысл применять на мутантов.

Необходимые компоненты: Earth's Blood, Urgan Sap.

Stun Cloud - ошеломляющее облако.

Действует на небольшую область.

Создает пузырящееся коричневое облако. Все враги и монстры, попавшие в него, замирают и теряют способность что-либо делать. Можно наставить вокруг тормозящих врагов драконов и с чувством глубокого удовлетворения наблюдать огороженные вражеские трупы.

Необходимые компоненты: Dagodean Herb, Timosian Sand, Vampire Bones, Grave Dust.  
Stun - ошеломить.

Действует на врага.

Одиночная версия того же заклинания. Монстр замирает на довольно короткое время.

Абсолютно не рентабельно для использования.

Необходимые компоненты: Timosian Sand, Vampire Bones.

Summon Invader - вызвать захватчика.

Действует на элементарный квадрат.

Убейте меня, не пойму, какой от этого заклинания толк, оправдывающий растрату компонентов. Ближайший к указанной точке враг, наплевав на все срочные дела, отправляется напрямик в это место, но, прибыв по назначению, тут же отправляется опять заниматься своими делами. Может быть, это для лентяев, которые не хотят просматривать весь участок в поисках нескольких оставшихся монстров и предпочитают, чтобы враги приходили на казнь сами.

Необходимые компоненты: Devil Weed, Timosian Sand, Ellosian Wine.

Tar Wall - смоляная стена.

Действует на элементарный квадрат.

Заклинание - ловушка. Враг, нарвавшийся на такую стену, прилипает к полу, оказываясь в конечном счете в камере пыток. О достоинствах подобных заклинаний уже говорилось.

Необходимые компоненты: Demon Blood, Earth's Blood.

Teleport - телепортация.

Действует на врага.

То же самое по замыслу. Мгновенно переносит врага, на которого Вы укажете, прямо в камеру пыток.

Необходимые компоненты: Urgan Sap, Timosian Sand, Fireberry Seed, Bloodstone.

Time Stop - остановка времени.

Действует в пределах экрана.

Мощнейшее заклинание, позволяющее практически моментально расправиться с большой кучей врагов. Все враги в пределах экрана становятся беззащитными и неподвижными в течение определенного времени. На них можно выпустить любых относительно приличных монстров, которые перебьют врагов в считанные секунды.

Необходимые компоненты: Blind Eyes, Silver Dust, Duranium, Dracodon Eggs, Vampire Bones.

Time Warp - искривление времени.

Действует на монстра.

Монстр исчезает и появляется там же, спустя большой промежуток времени. Не понятно, зачем это нужно, по крайней мере, логического объяснения, имеет ли данное заклинание право на существование, я не нашёл. Может быть, зачем-то оно и нужно.

Необходимые компоненты: Fireberry Seed, Dracodon Eggs.

Wimpy Attack - хилая атака.

Действует на врага.

Указанный враг начинает атаковать, почти не нанося ущерба. Я, наверное, уже достаточно постарался для того, чтобы читатель понял всю бессмысленность таких заклинаний. Впрочем, опыт - лучший учитель: попробуйте и убедитесь сами.

Необходимые компоненты: Algar Fruit, Vampire Bones.

Winter - зима.

Действует на большую область.

Выпадает снег, замедляющий передвижение всего, что способно двигаться. Последнее заклинание и последнее в списке ненужных. Время действия среднее.

Необходимые компоненты: Dracodon Eggs, Trakken Orbs, Grave Dust.

На этом обзор обычных заклинаний окончен. Рассмотрим так называемые "скрытые заклинания" (hidden spells), которые известны Вашим врагам, но которых Вы в начале игры не знаете: они чрезвычайно мощны, так что в Ваших интересах изучить их как можно быстрее.

Poison Cloud - ядовитое облако.

Действует на небольшую область.

Создается облако, быстро убивающее всех, кто в него попадает. О достоинствах, я думаю, говорить не придется - и так все понятно.

Acid Flood - кислотное наводнение; Death Cloud - облако смерти - обладают точно таким же эффектом, только различаются внешне.

Fake Item - обманный предмет.

Действует на квадратик.

Создает фальшивый ресурс. Это заклинание, пожалуй, бесполезно.

Meteor Shower - метеоритный ливень.

Действует на экран.

Эффект аналогичен Earthquake, только гораздо сильнее. В течение длительного времени с неба падают огненные шары, чуть более слабые, чем Fire Ball. Недостаток: шары не слишком часто попадают в жертв. Бесполезно против Fire Demons.

### Fire Wall - огненная стена.

Действует на квадрат.

Создает огненную стену, сжигающую всех проходящих. Огненная стена больше обычных и держится дольше.

### Surrender - сдаться.

Действует на всю область.

Все враги в данном квадрате карты моментально уходят.

Как уже говорилось, Вы можете добыть информацию о том, из каких компонентов состоят тайные заклинания, посредством шпионажа, а также (в общем-то, это основной метод) с помощью пытки вражеских магов (подробнее смотри раздел "Камера пыток"). Учтите, что в каждой новой игре тайные заклинания будут состоять из разных компонентов, поэтому изучать их Вам все равно придется. Предлагается следующая методика: Вы узнаете четыре компонента, сохраняете игру и методично подбираете оставшийся пятый. После того, как Вы откроете заклинание, перегружайтесь, сразу выбирайте нужный недостающий компонент и сразу - желанный результат без растраты компонентов, которые уходят после каждой неудачной пытки. В ступке закритится мощный вихрь, после чего появится сообщение, что Вы открыли новое заклинание, и его краткое описание. С этого момента заклинание становится доступным в Книге Магии, как и прочие.

## 4. КОНУРА

При выборе этой иконки Вы попадете в зеленый холл, где уже ждут Ваши министры (слева направо: водяной, зверь, мужик и демон). Кликнув на любом из них, Вы увидите восемь клеток. В каждой живут монстры, подчиненные данному министру. Особый вид искусственно создаваемых монстров - мутанты, они доступны всем министрам. Вы можете менять министров, для этого надо кликнуть на одном из трех портретов внизу; недостающий портрет соответствует министру, монстров которого Вы в данный момент рассматриваете.

Если кликнуть на клетке с названием монстра, Вам выдается его изображение, количество оставшихся доступных монстров этого вида, боевые характеристики и две кнопки: MIX и EXIT. MIX помещает монстра в комнату смешения, о которой мы поговорим позже, EXIT - выход. Сейчас мы подробно рассмотрим всех монстров.

### Боевые характеристики монстров:

Attack - атака; чем больше это число, тем больше жизни врага монстр заберет при атаке.

Defence - чем больше, тем больше вероятность, что атака врага не нанесет ущерба.

Vitality - жизненная сила; чем больше, тем больше ударов сможет выдержать монстр.

Speed - скорость, здесь все понятно.

Intelligence - ум; чем больше, тем "умнее" ведет себя монстр на поле боя, например, умные монстры могут обходить находящиеся на их пути облака заклинаний.

Magic Resistance - сопротивляемость магии. Вероятностная величина, в принципе, чем больше, тем лучше, но от тайных заклинаний все равно ничего не лечит.

### Монстры водяного:

<u>Bog Wraith</u> - болотный призрак. Противное существо зеленого цвета с хоботом. Атака - 13. Защита - 10. Жизненная сила - 30. Скорость - 3. Ум - 3. Сопротивляемость магии - 3.	<u>Mummy</u> - мумия. Действительно похож на мумию типа тех, которые попадают в мультфильмах. Атака - 13. Защита - 10. Жизненная сила - 20. Скорость - 10. Ум - 10. Сопротивляемость магии - 1.
<u>Ghoul</u> - упырь. Гадкий коричневый маленький монстр. Атака - 6. Защита - 18. Жизненная сила - 10. Скорость - 18. Ум - 3. Сопротивляемость магии - 1.	<u>Eternal</u> - один из вражеских кланов. Атака - 6. Защита - 16. Жизненная сила - 10. Скорость - 3. Ум - 16. Сопротивляемость магии - 65.
<u>Tentamort</u> - просто голубая медуза с желтым глазом. Довольно сильный монстр. Атака - 20. Защита - 3. Жизненная сила - 30. Скорость - 18. Ум - 10. Сопротивляемость магии - 18.	<u>Spirit</u> - дух. Белый призрак, при атаке его руки горят желтым цветом. Атака - 13. Защита - 16. Жизненная сила - 20. Скорость - 3. Ум - 16. Сопротивляемость магии - 81.
<u>Fire Demon</u> - один из вражеских кланов. Атака - 20. Защита - 10. Жизненная сила - 10. Скорость - 18. Ум - 3. Сопротивляемость магии - 67.	

### Монстры зверя:

<u>Repton</u> - рептилия. Небольшой зелененький ящер. Атака - 13. Защита - 10. Жизненная сила - 20. Скорость - 10. Ум - 16. Сопротивляемость магии - 1.	<u>Arachner</u> - паук. Большой темно-синий паук. Атака - 20. Защита - 3. Жизненная сила - 10. Скорость - 18. Ум - 3. Сопротивляемость магии - 1.
<u>Wolf Warrior</u> - воин-волк. Мужик с волчьей головой и алебардой. Атака - 20. Защита - 3. Жизненная сила - 20. Скорость - 18. Ум - 3. Сопротивляемость магии - 2.	<u>Dark Folk</u> - один из вражеских кланов. Атака - 13. Защита - 10. Жизненная сила - 30. Скорость - 10. Ум - 16. Сопротивляемость магии - 18.
<u>Camifem</u> - зеленый мужик с головой в форме розы. Атака - 13. Защита - 16. Жизненная сила - 30. Скорость - 3. Ум - 3. Сопротивляемость магии - 1.	<u>Mantissa</u> - насекомое с желтыми глазами. Атака - 20. Защита - 10. Жизненная сила - 10. Скорость - 18. Ум - 10. Сопротивляемость магии - 0.

<b>Ravener</b> - один из вражеских кланов. Атака - 20. Защита - 10. Жизненная сила - 10. Скорость - 10. Ум - 3. Сопротивляемость магии - 8	
---	--

### **Монстры мужика:**

<b>Trogloodyte</b> - троглодит. Мужик из каменного века с большой дубиной. Достаточно силен. Атака - 20. Защита - 10. Жизненная сила - 30. Скорость - 3. Ум - 3. Сопротивляемость магии - 1.	<b>Camivisaur</b> - большой зеленый динозавр. Достаточно мощный монстр. Атака - 20. Защита - 16. Жизненная сила - 30. Скорость - 3. Ум - 3. Сопротивляемость магии - 2.
<b>Ungoro-lai</b> - коричневый скорпион. Тоже весьма силен. Атака - 20. Защита - 16. Жизненная сила - 30. Скорость - 3. Ум - 3. Сопротивляемость магии - 0.	<b>Devourer</b> - один из вражеских кланов. Атака - 13. Защита - 10. Жизненная сила - 20. Скорость - 10. Ум - 3. Сопротивляемость магии - 73.
<b>Impaler</b> - что-то типа броненосца с топором в руках. Атака - 6. Защита - 16. Жизненная сила - 30. Скорость - 18. Ум - 3. Сопротивляемость магии - 1.	<b>Spinner</b> - паучок. Маленький паук, меньше, чем Arachner. Атака - 20. Защита - 3. Жизненная сила - 10. Скорость - 18. Ум - 3. Сопротивляемость магии - 0.
<b>Raider</b> - один из вражеских кланов. Атака - 13. Защита - 10. Жизненная сила - 20. Скорость - 10. Ум - 10. Сопротивляемость магии - 51.	

### **Монстры демона. Демон заведует самой сильной группой монстров.**

<b>Gargovle</b> - горгулья. Серенький дракончик, неплохой воин.. Атака - 13. Защита - 13. Жизненная сила - 20. Скорость - 18. Ум - 10. Сопротивляемость магии - 18.	<b>Golem</b> - голем. Мужик, сложенный из мелких камешков. Мощный боец. Атака - 13. Защита - 16. Жизненная сила - 30. Скорость - 3. Ум - 3. Сопротивляемость магии - 2.
<b>Braineater</b> - поедатель мозгов. Коричневый монстр с синей головой каракатицы. Атака - 20. Защита - 3. Жизненная сила - 10. Скорость - 18. Ум - 16. Сопротивляемость магии - 17.	<b>The Order</b> - один из вражеских кланов. Атака - 13. Защита - 16. Жизненная сила - 20. Скорость - 3. Ум - 16. Сопротивляемость магии - 2.
<b>Ocularus</b> - что-то вроде глаза в зеленом шаре с маленькими щупальцами. Атака - 20. Защита - 3. Жизненная сила - 10. Скорость - 10. Ум - 16. Сопротивляемость магии - 2.	<b>Drake</b> - дракон. Самый мощный монстр. Он может стрелять наносящими большой вред огненными шарами на приличное расстояние и хорошо дерется врукопашную. Стоит особняком среди прочих монстров ввиду того, что стреляет.
<b>Sea Devil</b> - один из вражеских кланов. Атака - 6. Защита - 16. Жизненная сила - 10. Скорость - 18. Ум - 10. Сопротивляемость магии - 64.	

## **5. КОМНАТА СМЕЩЕНИЯ**

Здесь Вы можете создавать искусственных монстров - мутантов. Для создания мутанта требуются обыкновенные монстры, которые сольются в одного, гораздо более сильного. Жизненная сила мутанта складывается из показателей исходных монстров и не может превышать 255, остальные параметры будут комбинацией таковых у исходных монстров. Для создания мутантов можно использовать, помимо обычных монстров, и других мутантов.

Комната представляет собой шестиугольник. В вершинах его стоят монстры, которых Вы перенесли сюда из конуры. Если каких-то монстров Вы хотите убрать обратно, кликните на монстре и направьте получившийся курсор в форме черепа в окно в правом верхнем углу с надписью LAIR. Для создания мутанта кликните на середине шестиугольника - монстры сольются и в центре появится мутант. Мутанты имеют оригинальные, отличные от обычных монстров, изображения. Получившегося мутанта можно сразу поставить в вершину шестиугольника, если Вы хотите использовать его для создания еще более крутого мутанта или отправить в конуру, переместив в окно LAIR. Если кликнуть на области в середине вверх (над мутантом), ему можно будет присвоить оригинальное имя. Мутанты различаются по именам.

## **6. ЭКРАН ЛОВУШЕК**

Ловушки - еще один способ борьбы с незваными гостями. Принцип их составления несколько напоминает идею с заклиниваниями. Для создания ловушки необходимо два компонента: TRIGGER - переключатель и HAZARD - опасность. Переключатель - это вещь, которая включает ловушку, когда по нему проходит враг, а опасность - собственно то, что на него обрушивается в результате этого действия (топор, банка с кислотой, сеть и т.п.).

Для создания работающей ловушки обязательно необходимо скомбинировать TRIGGER и HAZARD. Они комбинируются как угодно, то есть свобода действий, в отличие от магии, при составлении ловушек у Вас почти полная.

При входе в экран ловушек Вы увидите большое поле, где на крупном экране сверху изображаются компоненты ловушек (слева - TRIGGER, справа - HAZARD), а внизу - кнопки с надписями TRIGGER, HAZARD, CREATE, INVENTORY. Первая кнопка изменяет текущий переключатель, который отображается на большом экране, а вторая - изменяет опасность. Таким образом, на экране всегда отображается текущая ловушка, готовая к созданию. Внизу

на маленьком экранчике приводятся полные названия обоих компонентов и имеющееся у Вас количество оных. Кнопка CREATE создает эту ловушку. Можно создать несколько одинаковых ловушек подряд. Кнопка INVENTORY выдает Вам перечень всех готовых к употреблению ловушек.

Как уже говорилось, Вы можете избавить себя от этого занятия, поручив дело монстрам, которые сделают нужные Вам ловушки в любом количестве за очень короткое время. Но этот способ имеет свои недостатки, о которых будет сказано позже.

Теперь рассмотрим все компоненты ловушек и их действие:

### **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ:**

*CHEST - сундук.*

Имеет вид обычного сундука. Активирует опасность при прохождении врага рядом. Внимание! Монстры никогда не попадают в Ваши ловушки, но могут быть задеты взрывом и т.п. Все остальные переключатели имеют точно такой же принцип действия, за исключением Детектора Магии.

*CAMOUFLAGE - камуфляж.*

Имеет вид сваленных в кучу веток.

*PRESSURE PLATE - прижимная плита.*

Внешний вид полностью соответствует названию.

*DOOR - Дверь. Аналогично.*

*TRIP-WIRE - веревочка.*

Представляет собой веревку, натянутую между двумя колышками. Имеет довольно большой радиус действия.

*RESOURCE - ресурс.*

Имеет вид какого-либо ресурса.

*MOTION DETECT - детектор движения.*

Детектор движения представляет собой четырехлопастную вертушку.

*OIL - масло.*

Просто лужа масла. Видимо, враг может на ней поскользнуться и что-то задеть, а дальше - дело техники.

*MAGIC DETECT - Детектор магии.*

Выглядит, как глаз на доске. Включает ловушку только в том случае, если по ней проходит вражеский маг.

### **ОПАСНОСТИ**

*CROSSBOW - арбалет.*

При включении ловушки из-под земли высывается арбалет, который моментально убивает любого врага (в каждом конкретном случае того, кто наступил на ловушку). Относится к летальным ловушкам.

*TAR - смола.*

Большой наклоненный котел со смолой.

Это ловушка типа AREA EFFECT. Такие ловушки почему-то срабатывают не всегда. Если ловушка все-таки сработала, на жертву выплескивается котел кипящей смолы. Земля ему пухом! Эффект, естественно, летальный.

*HAMMER - молот.*

Из-под земли появляется огромный молот, который буквально расплюсчивает жертву в лепешку. Летальная ловушка.

*NET - сеть.*

Эффект действия полностью аналогичен одноименному заклинанию. На врага набрасывается сеть, и через некоторое время он переносится в камеру пыток. Когда у Вас кончатся компоненты для таких заклинаний, эта ловушка будет очень полезной. Тип: CAPTURE.

*ACID - кислота.*

Колба с пробкой в виде черепа.

Имеет тип AREA EFFECT и, как я уже говорил, срабатывает не каждый раз, в отличие от обычных летальных ловушек. На врага выплескивается кислота, и тот благополучно откидывает копыта.

*EXPLOSIVES - взрывчатка.*

Сундучок с динамитом.

Одна из самых лучших летальных ловушек. Действие полностью аналогично одноименному заклинанию. Иначе говоря, при взрыве в толпе погибнет не только наступивший, но и все его ближайшие соседи, из чего ясно, что применять эту ловушку желательно в толпе врагов.

*THING - "нечто".*

Изображен монстр TENTAMORT.

Последняя ловушка типа AREA EFFECT. Если она срабатывает, на поле боя в этом месте появляется TENTAMORT и начинает разборки с выпустившим его врагом, причем, будучи весьма неслабым монстром, как правило, побеждает.

*SPIKES - колья.*

Изображаются в виде торчащих из земли кольев.

С ними все понятно, обычная летальная ловушка. Несчастливая жертва корчится на колях, после чего отдает Богу душу, если предположить ее наличие у всякой богопротивной мерзости.

*BLADES - лезвия.*

Наступившего перерубают крутящиеся лезвия. Летальная ловушка.

*PIT - яма.*

Ловушка типа CAPTURE. Враг проваливается в глубокую яму, а оттуда - напрямик в камеру пыток. Достоинства уже многократно отмечались. Ничем не отличается от сети.

Все ловушки - однократного действия, то есть срабатывают и исчезают, что вполне естественно.

## **7. ЭКРАН БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ**

Кликнув на нужном экране карты, Вы попадете в режим боя. Перед Вами будет местность, соответствующая выбранному квадрату карты. На земле будут лежать маленькие предметы. Это те самые ресурсы, о которых уже столько говорилось. Вы с ними ничего сделать не можете, кроме как с помощью магии убрать совсем или придать им какие-либо особые свойства. Перемещение осуществляется передвижением курсора мыши в край экрана. Скорость скроллинга не регулируется.

Справа - зеленый столбик иконок. Он представляет действия, которые можно осуществить в бою.

Сверху вниз:

Колесница:

Лично Вы, как владелец замка, прилетаете на колеснице, запряженной черным огнедышащим конем, чтобы собственноручно перебить врагов, осмелившихся вторгнуться на Вашу территорию. Вы предстаете в виде рыцаря в красном плаще. Как бойцу, Вам не равных. На Вас не действует вражеская магия, а удары обладают поистине ужасающей мощностью. Вы можете атаковать вблизи (нажатие левой кнопки мыши) или кидаться огненными шарами (правая кнопка). Удары и выстрелы огнем производятся в направлении курсора мыши.

Но у всего есть свои минусы. Ваш запас здоровья хоть и велик, но - увы! - не безграничен. Он изображен в виде вертикальной красной полосы, которая заменит собой на время Вашего присутствия на поле боя все остальные иконки. По мере того, как Вас будут бить, она будет уменьшаться, и, если она упадет до конца, Вас убили, Ваш замок разрушен - Вы проиграли.

Вы не можете передвигаться по полю боя, можете только стрелять и бить. Кстати, выстрелы огнем слабее, чем атака вблизи, кроме того, они не вредят огненным демонам, имеющим иммунитет к любому огню. Помимо этого, Ваш запас здоровья восстанавливается довольно медленно и только тогда, когда имеется достаточно времени, чтобы передохнуть. Никакие действия, пока Вы на поле боя, Вам недоступны. Повторное нажатие на иконку с колесницей заберет Вас с поля боя, и дальше все опять пойдет свои чередом. Кстати, при вызове Вашей персоны масштаб изображений увеличивается и для того, чтобы вернуться к нормальному, более мелкому изображению, придется перегрузиться через системное меню.

Если враги пробрались на последний уровень замка, Вас вызовут туда автоматически и Вы не сможете улететь, пока на этом уровне не будут уничтожены все враги (иконка с колесницей просто окажется заблокированной). Так что в любом случае Ваше поражение произойдет через смерть хозяина замка.

Ниже находится иконка со ступкой. Это иконка применения боевого заклинания. В экране магии Вы их изготавливаете, теперь настало время применить это в деле. Из списка выберите необходимое заклинание. Курсор, имевший форму меча, примет форму ступки. Вы можете применить одно и то же заклинание подряд сколько угодно раз, пока оно не кончится, - тогда курсор опять станет мечом. Для выбора другого заклинания опять кликните на иконке ступки.

Далее иконка расстановки монстров. Все точно так же: из списка монстров выбираете нужного и ставите на карту, когда курсор имеет форму головы монстра. Одинаковых монстров можно ставить подряд, пока они не кончатся. Для смены монстра - та же последовательность действий. Если Вам нужно убрать монстра с поля боя - кликните на нем правой клавишей мыши. Монстр исчезнет и по прошествии некоторого времени станет снова доступен (но не сразу после того, как пропадет). Если несколько монстров стоят рядом, они все и исчезнут.

Иконка ловушек, как Вы, наверное, уже догадались, предназначена для размещения ловушек. Курсор примет форму штангенциркуля (есть такой инструмент у конструкторов). Дальнейшее ничем не отличается от расстановки монстров и применения заклинаний.

Ну и две последние иконки внизу - иконки сферы и замка. Они только изменили свой вид, но предназначение их осталось все тем же. Сфера дает возможность сменить участок на карте, а замок вызовет те самые шесть иконок, о которых уже говорили. Если кликнуть на зоне боевых действий, эти шесть иконок заменятся на предыдущие.

## **8. КУЧА ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТОВ**

Теперь полезные советы. По сути, это самое основное, ибо, следуя им, можно справиться с врагами практически без проблем.

➤ Никогда не используйте автоматическую расстановку монстров. Это имеет смысл только на последних уровнях замка, чтобы Вам не пришлось внезапно оказываться одному в последней битве с кучей врагов. Врагов будет гораздо больше, поэтому, как говорил Суворов, воевать Вам придется не числом, а умением. Умение заключается в том, чтобы сконцентрировать силы на небольшом участке таким образом, чтобы практически без потерь живой силы и минимальным применением магии и ловушек быстро уничтожить всех врагов.

➤ Самое простое: перейдите в квадрат, где тусуются враги. Для борьбы со стреляющими врагами использовать монстров вообще нежелательно, так как враги будут иметь над ними очевидное преимущество. Основные приемы уничтожения врагов с помощью монстров.

➤ Используйте заклинание Time Stop и выпустите любых монстров, как можно больше. Будьте готовы повторить заклинание, если врагов останется много. Стоящий враг погибает от одного прикосновения монстра.

➤ Можно использовать Stun Cloud и расставить рядом драконов. Они довольно быстро заплюют всех огнем. Можно просто поставить драконов стеной: обычные враги, не умеющие стрелять, просто не смогут к ним подойти. Берегите драконов, не давайте им вступать в ближний бой. Также внимательно относитесь к монстрам вражеского происхождения, которые умеют стрелять.

➤ Заблокировать вход на последние уровни замка можно группой мощных мутантов. Их запас жизненных сил столь велик, что в куче они могут загасить очень много врагов.

➤ Размножайте монстров с помощью Clone. Это лучше всего применять на драконов и мутантов. НИКОГДА не применяйте это заклинание в квадрате, где идет бой!!! Вражеские маги сразу убьют своим заклинанием всю образовавшуюся кучу монстров. По этой же причине не ставьте монстров кучей, не применив Nullify Spell.

➤ Старайтесь захватывать в камеру пыток в основном тех врагов, которые стреляют. Естественно, это должны быть главным образом маги, так как от них гораздо больше пользы. Все пленные станут в конечном счете Вашими бойцами, а стрелки как воины гораздо полезнее.

➤ Над монстрами-мутантами и Вашими солдатами, которые выглядят врагами, всегда находится отличительный знак - зеленый крестик или желтая стрелка. Будьте внимательны и не калечьте своих.

➤ В начале игры первым делом отправьте изрядное количество монстров на добычу компонентов к ловушкам и заклинаниям. Со временем Вы сможете собирать их дальше, но в гораздо меньших количествах, а запасы компонентов, которые Вы сможете собрать, пополняются очень медленно.

➤ Следите за наличием компонентов. Практика показывает, что Вы быстро начнете испытывать недостаток в Fireberry Seed, Trakken Orbs, Star Crystal, Algar Fruit, Earth's Blood, Grave Dust. Зато какого-нибудь Timosian Sand - всегда пруд пруди. Не увлекайтесь созданием элементов, это ведет к растрате компонентов, которые могут понадобиться для других заклинаний.

➤ Тайные заклинания обладают огромной мощью. Постарайтесь изучить их побыстрее. Наловите как можно больше магов и выпытывайте у них информацию. Можно послать шпионов. Не посылайте шпионов к тем кланам, которые редко Вас посещают или еще не были совсем - Вы не получите никакой информации или ее будет очень мало.

➤ Не используйте монстров министра-демона для грязной работы типа шпионажа, сбора компонентов и так далее. Его монстры наиболее мощны и должны находиться в резерве, как боевая гвардия.

➤ При создании мутантов имейте в виду, что все показатели, кроме жизненной силы, примерно средние по всем монстрам, которых Вы смешали. Атака может быть выше 20, для этого все монстры при смешении должны иметь максимальное значение, то есть 20. Мутант должен иметь высокую защиту. Лучше всего сделать мутанта из кучи големов или карниви-завров, а затем к получившемуся мутанту добавить тентаморта и спирита для увеличения скорости и сопротивляемости магии. На остальные показатели мутанта добавление одного монстра практически не повлияет.

➤ Никогда не ставьте ловушки автоматически. Это абсолютно бесполезно, так как КПД от таких ловушек, сколько бы их ни было, практически равен нулю. Как это ни нудно, но ловушку надо ставить врагу прямо под ноги, тогда он гарантированно на нее наступит и желанный эффект будет достигнут. Особенно важно при применении захватывающих ловушек, ибо лучше поймать именно мага, а не какого-нибудь уroda бойца или разведчика.

➤ Имейте в виду, что маги и командир обычно идут в последних рядах веселой компании. Перейдите в квадрат, куда ломятся враги, пропустите первую половину, затем используйте Detect Magic и начинайте отлавливать магов. Можете ловить и самых последних врагов, так сказать, замыкающих, - вероятность нахождения командира среди них наиболее высока.

➤ В замке воевать вообще очень интересно. Желательно, чтобы Вы владели хотя бы одним заклинанием типа Death Cloud, Poison Cloud, Acid Flood. Получив сообщение, что компания врагов продвигается на какой-то уровень замка, перейдите туда, найдите лестницу снизу (она слева внизу или справа сверху, в зависимости от уровня замка) и ждите. Когда враги полезут, прочитайте одно из этих заклинаний прямо на место выхода с лестницы. Потренируйтесь, чтобы правильно выбирать момент. Результат воистину превзойдет ожидания!



Два облака способны уничтожить всю пачку врагов, за исключением отдельных отщепенцев, которых легко затоптать превосходящей живой силой.

➤ Там же можно использовать ловушки Explosives. Как уже говорилось, они наиболее эффективны в толпе. Плотность врагов наиболее высока, когда они лезут по лестнице. Здесь же лучше всего применять заклинания Fire Ball, Fly Boulder, Explosion.

➤ Не ленитесь использовать хозяина замка. Его мощь такова, что враги будут уничтожаться очень быстро. Но имейте в виду - это риск, ибо в случае его смерти Вы проигрываете. Перед битвой с большой кучей монстров обязательно сохраняйтесь - на всякий случай, которые, как известно, бывают разные. Если в квадрате много монстров, велика вероятность того, что они начнут телепортироваться прямо к Вам и Вы будете окружены. Атакуйте только ближним ударом и не спите, а крутитесь и бейте постоянно, тогда у Вас будет хороший шанс выжить. Здесь, конечно, необходима тренировка. Никогда не вызывайте колесницу для бегства, если Вы попали в окружение, ибо это - верная смерть. Хозяин замка не может атаковать, когда он пытается влезть на колесницу, в то время как враги наносят ему вред, а если их много, то хозяин замка не может влезть в колесницу. Сначала перебейте всех врагов, потом с достоинством удалитесь.

➤ Следите за драконами, когда они воюют со стреляющими врагами. Дракон выдерживает одну стрелу, вторая убивает. Если Вы видите, что стрела летит прямо в дракона, быстро заберите его с поля боя правой клавишей мыши. Покаленных драконов высадите в свободный от врагов квадрат карты и вылечите. Нянчиться таким манером с другими монстрами не имеет смысла.

➤ Будьте осторожны с Fire Demons. Они не получают вреда от:

- выстрелов огненными шарами хозяина замка;

- огненных шаров драконов (не используйте драконов для борьбы с огненными демонами!);

- заклинаний Meteors и Fire Ball.

➤ Не ставьте много монстров в квадрат, где много врагов. От этого игра будет тормозить, так как ей необходимо просчитывать, как идет бой даже тогда, когда Вы не смотрите за ним и заняты совсем другими делами.

➤ При разборках "стенка на стенку" используйте Nullify Spell, затем поставьте кучу драконов и сделайте несколько раз Mirror Image. Огромная толпа драконов без труда справится с кем угодно.

➤ Относительно дипломатии: может быть, это и не совсем так, но опыт показывает, что, чем дольше Вы воюете с кланом, тем труднее выуживать информацию из пленных этого клана, да к тому же они начинают разговаривать с Вами в хамском тоне. Наиболее тяжело разговаривать с The Order, Fire Demons и Raiders; остальные кланы несколько более сговорчивы. Это особенно важно при переговорах с командиром.

Ну вот, собственно, и все. Надеюсь, Ваш замок не слишком пострадает от незваных гостей.

## DRUG WARS: CRIME PATROL 2

Фирма - American Laser Games. Год выпуска - 1994.

### ОБ ИГРЕ

"Crime Patrol" вызвал в мире фанатов "Mad Dog McGree" массу бурных и положительных эмоций, что немедленно обрело его на появление продолжения, каковым и стал освещаемый нами ныне DRUG WARS.

Деятельность титана "интерактивных" стрелялок American Laser Games хорошо известна всему миру. Еще бы! Три версии вышеупомянутого "Mad Dog McGree", "Space Pirates" и много всего другого классного и интересного, а при том - практически никакой конкуренции!

Конечно, эти игры тупые (игры типа "DOOM" по сравнению с этим по интеллектуальности - как шахматы против перетягивания каната). Конечно, их можно пройти за 3-4 часа, а если все знать и иметь меткий глаз и верную мышку - за полчаса как максимум.

Конечно, конечно, конечно...

И тем не менее. Реальные актеры, каскадеры, массовка. Перед Вами разворачивается самый что ни на есть настоящий кинофильм, снятый на киноплёнку и перенесенный на благодатную CD-ROM почву. Каскадерские трюки, взрывающаяся техника, реальная натура и дорогостоящие декорации... Вы принимаете участие в наикрутейшем боевике из всех существующих - какое кому дело до того, что каждый Ваш шаг спланирован до миллиметра, сценарий непреложен и даже не пробуй попытаться свернуть!

DRUG WARS: 150 (!) актеров и статистов. Интересная натура для съемок, в поисках которой съемочная группа исколесила всю Америку. Взорванная машина и небольшой портовый причал, разбитый автобус и куча перебитых стекол, море пиротехники и - чего там только нет!

В основе игры - нарковойны (так переводится название), бушующие по не знающей покоя Америке. Ваш основной соперник - воротила наркомафии, наркобарон, совершенно зря

убежденный в своей безнаказанности и неуязвимости, а с ним - до неприличия значительные полчища его приспешников. А кто Вы?

А Вы - полицейский, у которого прав на убийство больше, чем у агента 007.

Действие начинается в небольшом провинциальном городке, где вместе с шерифом Вам предстоит учинить грозный шумер в уютном мирке местных распространителей кокаина.

Далее Вы переноситесь в Чикаго (Большой Город). Теперь Ваши задачи выглядят более внушительно: необходимо обезвредить крупный кокаиновый картель, обслуживающий городских любителей галлюциногенного порошка.

Справились? "А как же!" - воскликнете Вы гордо. Тогда жмите на границу, Ваша задача - выслеживать курьеров наркомафии, патрулируя пограничные с Латинской Америкой территории (не волнуйтесь: выследят всех за Вас, Вы - главное - почаще жмите на курок!).

И на горяченькое - сама Латинская Америка, где обитает ставший уже чем-то родным наркокобарон. Его черед близится! И, безусловно, настанет.

Вот и все. Игра не такая навороченная, как, допустим, "Space Pirates", так что прекратите думать и играйте в свое удовольствие. Наслаждайтесь с пистолетом в руках!

### ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ

Как и все игры American Laser Games, DRUG WARS не притязателен и не требует действительно мощных компьютеров. Для тех, у кого недостаточно финансов для покупки сколько-нибудь современной машины, подобные низкие стандарты в век растущих технических потребностей - просто манна небесная. Впрочем, у всех плюсов есть свои минусы. Качество изображения в DRUG WARS, надо признаться, оставляет желать лучшего.

Игре необходимы:

- IBM PC 386 или совместимый компьютер;
- DOS версии 3.3 или более поздний;
- Минимальные 512 Kb RAM на видеокarte;
- 512 Kb базовой (conventional) памяти;
- VGA монитор;
- 100% Microsoft or Logitech совместимый драйвер мыши;
- Sound Blaster или 100% совместимая карта;
- CD ROM- дисковод, однокоростной (150 kb/s) или выше.

DRUG WARS не идет из-под Windows 3.1/3.11 и, в принципе, не предназначался для Windows 95. Под 3.1/3.11 DRUG WARS не пойдет, под 95 - в DOS Mode.

### ИНСТАЛЛЯЦИЯ

Для инсталляции запустите файл INSTALL.EXE на CD-диске. Вам потребуется совсем чуть-чуть пространства на винчестере; инсталляция должна быть запущена из DOS, а не из Windows.

Первоначально укажите логическую букву, соответствующую Вашему CD-ROM дисководу, и path - место на диске, где будет находиться игра. Чтобы изменить предполагаемые по умолчанию параметры, щелкните на соответствующей строке мышкой и нажмите Enter, когда произведете должные перестановки.

OK - переходить к следующей стадии инсталляции, DEFAULTS - вернуть параметры по умолчанию, т.е. те, которые были до того, как Вы произвели изменения.

Далее инсталляция в автоматическом режиме определит, что у Вас за звуковая карта и не называется ли она случайно PC Speaker'ом. Если инсталляция не сможет понять, что у Вас за звуковая карта, она попросит Вас указать параметры звуковой карты самостоятельно: IRQ, DMA, I/O Address.

OK - подтвердить текущие параметры. DEFAULTS - вернуть первоначальные установки. CANCEL - переход к следующей ступени инсталляции без изменения установок, которые были по умолчанию (сделанные Вами изменения не зафиксируются).

Далее Вас попросят определиться со скоростными качествами Вашего домашнего CD-ROM- дисковода. Нажмите на single-speed CD-ROM, если у Вас однокоростной CD-ROM. Если он двух- или того больше, то, преисполнившись чувством гордости, выбирайте double-speed CD-ROM.

Далее Вам зададут вопрос: "OK to Install?". Если Вы нажмете OK, за полсекунды установка игры будет завершена. Если - CANCEL, то перед Вами будет инсталляционный экран с ниспадающими меню, где Вы сможете свободно видоизменять ранее установленные параметры игры.

Чтобы запустить игру, зайдите в директорию на винчестере, где Вы ее разместили, и воспользуйтесь файлом DW.BAT.

После старта перед Вами потечет длинный предстартовый ролик, который будет повторяться, пока Вы не выберете New или Load в Меню.

Техническая информация по решению проблем, возникающих при запуске игры, вызывается с помощью файла DWHELP.BAT, который находится там же, где и DW.BAT.

### МЕНЮ

В DRUG WARS меню вызывается нажатием мышки на слово MENU, находящееся слева внизу. MENU может быть нажато в любой момент игры и вообще всегда, если только Вы по каким-либо субъективным причинам не зависли.

**START** - Начать новую игру, то бишь все с самого начала.

**CONTINUE** - Продолжить игру. Вы нажимаете эту кнопку после того, как сохранитесь или перезагрузитесь. И, чтобы покинуть Меню, Вам надо нажать на Continue. Если Вы потеряли все жизни, игра продолжится с момента, где Вы погибли, и у Вас будут все жизни, однако количество набранных Вами очков заметно убудет.

**SAVE** - В любой момент игры Вы можете сохраниться, и чем чаще Вы это будете делать, тем лучше. В отличие от, скажем, Space Pirates, в DRUG WARS сохранение Вам засчитывается в том моменте, на котором Вы удосужились сохраниться, а не с начала эпизода. Возможно не более одного сохранения.

Важно! Нельзя сохраняться, если Вы вошли в Меню после того, как Вас убили. Это может привести к тому, что Ваше сохранение поломается и Вам придется заново проходить игру с самого начала.

**LOAD** - Загрузить сохраненную игру. После того, как игра загружена, нажмите Continue, чтобы продолжить играть.

**QUIT** - Возвращение в DOS.

**DIFFICULTY LEVELS** - Уровни сложности. Около выбранного уровня стоит пистолетик. По умолчанию выбрана минимальная сложность - Wimp. Rough и Tough - более тяжелые для бывалых воинов.

### **МАНИПУЛЯТОР "МЫШЬ"**

В DRUG WARS мышь используется, чтобы наводить на цель, стрелять и перезаряжать пистолет.

Когда курсор мыши находится на видео-экране, он превращается в руку, держащую пистолет. Наводите пистолет на цель, жмите левую кнопку для произведения выстрела.

Количество пуль лимитировано - 10 выстрелов. Справа внизу экрана находится индикатор, показывающий, сколько пуль у Вас остается.

Чтобы перезарядить пистолет, подведите курсор мыши к правой нижней границе экрана, где находится индикатор (мышь превратится в опущенный дулом книзу пистолет), и нажмите правую кнопку. Количество перезарядок никак не ограничено.

### **МАНИПУЛЯТОР PC GAMEGUN**

American Laser Games уже настолько ошалели от количества заработанных ими на предыдущих компьютерных боевиках денег, что отважились на производство нового типа манипулятора специально для своих игрушек. Называется он - PC Gamegun. Переводится - "Игровой пистолет для PC". Выглядит соответствующим образом.

Как работает? Вы держите в руках увесистый кольт 45 калибра и, нажимая на кнопку, целитесь и производите селективный отстрел мелькающих по экрану монитора бандитов и "хороших". Кнопка выстрела, кнопка перезарядки и еще одна кнопка на пистолете - вызов меню.

К Gamegun прилагается программка, позволяющая использовать его со всеми играми American Laser Games.

И последний плюс: располагая Gamegun'ом, Вы сможете играть в DRUG WARS вдвоем с товарищем на одном компьютере!

Не ручаемся, что подобный заграничный аксессуар, как PC Gamegun, можно отыскать в российской продаже, однако, если увидите, купите! Это слишком необычно, чтобы проходить мимо!

### **СЧЕТ И ЖИЗНИ**

Внизу экрана указан Ваш текущий счет. Вы получаете очки, уничтожая наседающих на Вас бандитов. Чтобы набрать максимальный счет, Вы должны пройти игру на первых трех жизнях, которые Вам даются.

Сами жизни отображены справа в виде трех полицейских значков. Каждый раз, когда Вас убивают или Вы убиваете не повинного ни в каких злодеяниях горожанина, Вы теряете одну жизнь.

В отличие от других подделок American Laser Games, в DRUG WARS Вы бессмертны: растеряв все жизни, Вы все равно, выбрав Continue, можете продолжать играть с эпизода, на котором Вас подстрелили, причем у Вас снова будут все 3 жизни.

Впрочем, игру вполне возможно пройти на одной жизни, надо лишь вовремя сохраняться.

### **КАК НАЧАТЬ ИГРАТЬ**

Нажмите на NEW в Меню. Когда перед Вами покажутся картинки с изображением четырех миссий, выстрелите по той, которая Вам больше приглянется, и начинайте ее проходить. Когда пройдете одну, беритесь за другую.

Вы должны пройти все миссии, но порядок, в котором Вы их проходите, не играет роли. Более того, каждая миссия-картинка состоит обычно из двух-трех эпизодов и Вы можете проходить разные эпизоды в нескольких миссиях одновременно.

Всего Вам предстоит пройти 13 миссий, разбитых на 4 района боевых действий: Sierra County, The Big City, The Border и South America (читайте раздел "Об игре").

## ЗАМЕЧАНИЯ ПО ХОДУ ИГРЫ

Первое.

Вы должны уничтожить всех бандитов, нападающих на Вас с оружием в руках. Все просто: Вам нужно выстрелить по ним раньше, чем выстрелят они (но не позже и не одновременно).

Однако, кроме них, Вам будут встречаться ни в каких противоправных прегрешениях не виновные мирные граждане. Их отстрел строжайше запрещен, и, убивая невинного, Вы лишаетесь одной жизни.

Второе.

Некоторые видеоролики можно пропустить, выстрелив в любую точку на экране.

Третье.

Вам дается примерно 5 секунд на то, чтобы выбрать миссию, которую будете проходить. Если Вы не осуществляете выбор в положенное время, то начинается первая невыполненная миссия слева направо с того эпизода, на котором Вы остановились.

Четвертое.

Когда Вы стоите на одном месте и стреляете по статичному объекту, на котором из разных щелей выскакивают бандиты, будьте готовы к тому, что порядок, в котором они будут выскакивать, будет каждый раз разным.

Пятое.

И напоследок - хороший совет: как можно чаще сохраняйтесь!!!

## FX - FIGHTER

Фирма - Argonaut Software. Год выпуска - 1995.

### ВВЕДЕНИЕ

Если при виде толпящихся у дверей гостей Вы издаете громкий радостный вопль и незамедлительно тащите упрямец к клавиатуре с явным намерением отлупить их как следует, то это игра для Вас!

FX FIGHTER сочетает в себе наилучшие качества игрушек на тему восточных единоборств, обладая при этом важными отличиями, придающими ей особую неповторимость и привлекательность. Фирме "Argonaut Software" удалось совершить переворот в области компьютерных игр этого жанра.

Сюжет достаточно тривиальный. На межгалактическом турнире встречаются бойцы, представляющие восемь цивилизаций. Битва идет не за свою жизнь (хотя и это имеет место) - в случае проигрыша планета неудачника перестает существовать, будучи уничтоженной. А все потому, что некий зловредно настроенный субъект с бычьими бицепсами и ярко выраженными маниакальными наклонностями посчитал для собственного тщеславия необходимым бросить вызов всему живому и разумному. И постановил так: "Будет турнир и будут на нем представители от всех тех планет, что намерен я уничтожить, и притом один только представитель от каждой из планет; и кто из посланников пройдет турнир и победит меня в открытом поединке, того планету я не трону".

"Я - могущественный Rygiil, пришел сюда в поисках соперников. Я сражался в бесчисленном количестве галактик и ни разу не был побежден. Победишь меня - и моя планета, самое мощное оружие во Вселенной, станет твоей; проиграешь - тогда ты и твоя цивилизация будете уничтожены!"

Вот так вот и никак иначе.

На турнире - лучшие из лучших (чтобы убедиться в том, что перед Вами - именно лучшие, посмотрите на "репертуар" используемых ими приемов). Управляя одним из них, Вам предстоит победить злонамеренного вселенского потрошителя и спасти родную планету от чудовишной судьбы.

"И что же здесь нового?" - резонно спросите Вы.

В том, чтобы спасти родную планету, - ничего. Это было в Mortal Kombat и еще в сотне-другой игрушек (тот же DOOM, например).

FX Fighter совершил шаг вперед, благодаря техническим новинкам в оформлении поединка. Игра полностью трехмерна!

Это Вам не плоский MORTAL KOMBAT, не альпавато нарисованный STREET FIGHTER, не замкнувшийся на идеальной графике RISE OF THE ROBOTS. До появления FX Fighter на IBM-совместимых машинах не встречалось ничего подобного - разве что на игровых приставках (вспомним "Virtual Fighter").

Приятно удивляют достаточно низкие требования игры к аппаратной части компьютера - она будет работать на любом 486DX с 4 мегабайтами оперативной памяти и более-менее неплохой видеокартой. Однако "искусство требует жертв", а низкие аппаратные требования, как правило, выливаются в низкокачественную графику, на которую нельзя взглянуть без содрогания. Но все искупается высочайшими достоинствами игры как боевого симулятора: приближение к реальному бою здесь на порядок выше, чем в Mortal Kombat и иже с ним.

Трехмерность обусловила еще одно нововведение - точка, с которой производится на-

блюдение, постоянно меняет свое местоположение, изображение масштабируется по мере того, как бойцы сходятся и расходятся. Поначалу это немного отвлекает, однако следует признать, что благодаря этому схватка много приобретает в плане зрелищности и реалистичности.

И еще одно. Появились границы боевой площадки: Вы сражаетесь на ринге, и, если боец оказывается за пределами ринга, он автоматически считается проигравшим (RING OUT). Правда, за пределы "выпадает" только один из дерущихся, даже если там оказываются оба, но это уже мелочи... Ничей, к сожалению, не предусмотрено. И Fatality (добивание противника после победы - наследие Mortal Kombat) тоже почему-то отсутствует. Не всегда сбалансированы звук и изображение (боец падает с ринга в воду, а всплеск от падения раздается уже после того, как он благополучно утонул).

Есть и еще ряд преимуществ, успешно соперничающий с рядом недостатков. Не вдаваясь в подробности, мы советуем Вам самостоятельно посмотреть игру и определиться, есть ли у Вас желание воевать во имя спасения неких цивилизаций из числа предложенных.

### АППАРАТНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Для игры требуется по меньшей мере 486DX-33 с 4 мегабайтами оперативной памяти (впрочем, наш личный опыт показывает, что иг а прекрасно функционирует и на 386-х машинах, снабженных сопроцессором). На машинах класса SX, а также всех 386 и 286, не имеющих сопроцессора, игра не пойдет.

Для FX Fighter рекомендуется 486DX2-66 с 8 мегабайтами оперативной памяти. А лучше Pentium с 16 мегабайтами.

Игра не предназначена для запуска в Windows-среде. Может работать под OS/2 (однако, чтобы запустить ее, потребуются определенные навыки).

Поддерживается использование двух джойстиков.

FX FIGHTER не всегда разумно ведет себя в присутствии программ сжатия жесткого диска типа Dblspace, Stackit и т.п.

Если игра была оставлена на "ПАУЗЕ" на продолжительное время, то в дальнейшем она может работать некорректно, "завешивая" компьютер. В данной ситуации сбросьте компьютер (только не из окна и не на пол - ему же больно!) - лучше кнопкой Reset - и начните сначала.

### ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ

Звуковая карта - великая вещь, особенно, если она правильно установлена в файле setup.exe. Заходите в CHANGE SETTINGS и выставляйте параметры карты, находящейся на Вашем компьютере. Если параметры окружения звуковой карты в autoexec.bat установлены (SET BLASTER=), то на вопрос "USE ENVIRONMENT SETTINGS?" Вы можете ответить утвердительно. В противном случае Вам придется вручную установить прерывание, порт и DMA-канал.

Если Вы - владелец звуковой карты Windows Sound System или ARIA 16, могут возникнуть проблемы со звуком, т.к. они не полностью совместимы с FX FIGHTER.

### ОСНОВНОЕ МЕНЮ

Нажатие любой клавиши во время стартовых анимационных роликов выведет Вас в основное меню.

Основное меню

I PLAYER	Игра для одного игрока
VS	Иг а в режиме двух игроков
TOURNAMENT	Участие в турнире
OPTIONS	Меню Опций
QUIT	Выход из игры

Если в основном меню не трогать клавиш, пойдет демонстрационный ролик, демонстрирующий краткие характеристики бойцов.

### I PLAYER

Режим сражения игрока против компьютера. Вы имеете право выбрать, на какой планете и с кем Вы хотите сразиться, причем до босса доберетесь не раньше, чем победите всех остальных участников турнира.

Порядок, в котором происходят поединки, не имеют абсолютно никакого значения для игры.

При помощи кнопок "влево" и "вправо" выберите бойца, которым будете сражаться, и нажмите на клавишу удара для подтверждения выбора; на данные манипуляции Вам отводится ограниченное количество времени (до нуля по таймеру). Если Вы не определитесь до истечения времени, то получите того бойца, который был выделен последним.

Далее аналогичным образом Вы определяете планету персонажа, который будет Вам противостоять. При помощи кнопок "вверх" и "вниз" можно приближать/удалять планеты. Если Вы вышли победителем из очередной схватки, то не спешите жать на клавиши - насладитесь зрелищным взрывом планеты побежденного участника турнира.

Если же Вы проиграли поединок (по недоразумению, конечно же), то игра спросит "CONTINUE?" (Продолжить?). При нажатии на клавишу "удар" Вам предоставляется еще один шанс победить.

Выбрав планету и своего соперника, Вы окажетесь на ринге. Правила битвы определяются в меню OPTIONS.

## ИС

Игра для Вас и Вашего соседа. Цель: как обычно, набить ему, то бишь соседу, физиономию, да так, чтобы больше не лез!

При выборе бойцов Вы, используя клавиши вверх-вниз, можете регулировать уровень Handicap, устанавливающийся отдельно для каждого из игроков. Ноль - минимальное значение, 7 - максимальное. Чем больше Handicap, тем выше разрушительная мощь наносимых Вашим бойцом ударов. Изначально Handicap установлен на 3 для обоих играющих. Отображается Handicap в центре экрана между изображениями бойцов.

После победы над противником появляется надпись CONTINUE с отсчетом мгновений, дающих Вам на то, чтобы нажать клавишу удара и этим подтвердить желание продолжать поединки (при этом Вы сможете выбрать новых бойцов и установить новый Handicap); если Вы ничего не нажмете, появится экран итоговой статистики по результатам проведенных Вами и Вашим соседом боев, после чего Вы перенесетесь в основное меню.

**Экран Статистики.** Слева - данные для первого игрока, справа - для второго. W - WIN - Количество побед, L - LOOSE - Количество поражений. Character - перечень бойцов, которыми Вы сражались. Total - итоговые количества побед и поражений, суммарные по всем восьми бойцам. Champion! - указание победившего, то бишь чемпиона. F1 - Стереть все накопившиеся статистические данные.

Не подведите свою цивилизацию! Помните: соседи опасны для Вашего здоровья!

## TOURNAMENT

Режим проведения чемпионата между игроками. Одновременно может играть несколько человек. Все начинается с того, что Вы вписываете имена участвующих и оставляет пустую строку, когда перечислите всех, кто будет участвовать. Компьютер добавит недостающее число соперников для формирования четырех пар, если в список внесено меньше четырех имен, в ином случае - пар будет восемь.

FX FIGHTER турнир проводится по кубковой системе - подобное более чем необычно и, по нашим сведениям, нигде больше (в данном жанре) аналогов не имеет. Происходят парные бои, где могут драться как компьютеры (CPU) против компьютеров, так и люди против людей или люди против компьютеров. В первом случае Вы не более чем заинтересованный наблюдатель, в прочих - непосредственный участник. Победители пар первого круга дерутся друг с другом и так далее, пока в финальном поединке не определится победитель.

## МЕНЮ OPTIONS

Меню Опций состоит из нескольких разделов:

BOUТ OPTIONS	Настройки поединка
KEYBOARD	Определение клавиш управление
JOYSTICK	Калибровка джойстика
DETAIL LEVELS	Уровни детализации изображения
MAIN MENU	Возвращение в основное меню

Находясь в любом из разделов, Вы увидите внизу панель из четырех составляющих, где:

LOAD - загрузить ранее установленные опции;

SAVE - сохранить произведенные настройки (в высшей степени рекомендуется);

RESET - вернуть первоначальные варианты параметров, которые были, когда Вы только установили игру на свой компьютер;

OK - подтвердить произведенные изменения и вернуться в Меню Опций.

Рассмотрим вышеназванные разделы по порядку.

## BOUТ OPTIONS

TIME	Установка продолжительности каждого раунда. Возможные опции: 30, 60, 90 секунд или 00 - схватка до победного конца без ограничений по времени.
ROUNDS	Количество раундов в каждом бою. Возможные опции: 3, 5, 7 раундов.
LEVEL	Определяет уровень сложности для поединка с компьютером. Возможные установки: от 0 до 7, где 0 - самый легкий.
GAME SPEED	Установка скорости игры, означающая скорость движений бойцов на ринге. от 1 до 4, где 4 звездочки максимум.
AUTOSAVE STATS	Режим автоматического сохранения на диск статистики после боя. OFF - отключить.
SOUND VOLUME	Громкость звука и спецэффектов.
CD VOLUME	Громкость фоновой музыки (играется со звуковой дорожки на CD).

## KEYBOARD

Игрок # 1	Игрок # 2	Значение
C	N	двигаться к сопернику
X	M	отступать, удаляясь
A	L	подпрыгнуть вверх
Z	'	присесть
V	B	удар рывком
Q	H	удар ногой

Позволяет переназначить клавиатуру для двух игроков. Назначения клавиш смотрите дальше в разделе Управление Персонажами. В случае, если Вы не поменяете значений, по умолчанию будут приняты следующие установки:

F12 - Включение паузы во время боя.

Не советуем использовать эти кнопки, так как играть на них достаточно неудобно. Чтобы переопределить клавиши, выделять значение клавиши, используя стрелки вверх-вниз, нажимать на нем Enter и затем - новое значение. Не забудьте, переопределив все клавиши, нажать на SAVE: поверьте, менять раскладку клавиатуры после каждой перезагрузки совсем не весело!

### DETAIL LEVELS

На медленных машинах можно убыстрить игру, установив низкие значения графической детализации. Скорость появится в ущерб и без того убогой графике, но что делать, если у Вас 386-й ископаемый динозавр?..

Для каждого из игроков - свое небольшое меню из трех пунктов; затем следуют общие для обоих игроков установки.

DETAIL	Устанавливает уровень прорисовки ринга и задних планов: LOW - низкий, HIGH - высокий.
SHADING	Наличие/отсутствие теней от бойцов. ON - тени включены.
TEXTURES	Включение/отключение (ON/OFF) детальной прорисовки бойцов. Любопытный факт: при худшей прорисовке бойцы выглядят более реалистично.
FLOOR	Устанавливает режим прорисовки покрытия ринга. Три опции: FLAT (плоский), TEXTURED (мозаичный), PERSPECTIVE (трехмерный с перспективой). Быстрее всего игра работает в режиме FLAT.
FLOOR DETAIL	Три уровня детализации прорисовки ринга (общая фактура). Возможные варианты: HIGH (высокий), MEDIUM (средний), LOW (низкий).
SCREEN	Конфигурирование размера экрана. FULL - Режим полного экрана. WIDE - Режим широкоформатного просмотра. В режиме WIDE игра идет быстрее.

### **ИГРОВОЙ ЭКРАН**

Во время игры в верхней части экрана находятся показатели жизненной энергии каждого участника. В начальный момент они окрашены зеленым, при каждом пропущенном ударе зеленая линия уменьшается в пользу темно-красной.

Желтые значки, находящиеся прямо под энергией, показывают, сколько раундов выиграл боец.

Между показателями энергии находится секундомер, показывающий, сколько времени осталось до конца раунда. В случае, если Вы играете без лимита времени, на месте таймера находится символ бесконечности.

Если же время поединка истекло, а победитель все еще не определен, то победа присуждается тому, у которого осталось больше энергии.

В нижнем правом углу идет подсчет общего количества времени, прошедшего с самого начала Ваших поединков.

### **УЧАСТНИКИ ТУРНИРА**

Каждый из бойцов, помимо ряда индивидуальных и только ему свойственных приемов, наделен также и особыми личными качествами, проявляющимися во время боя. Это ловкость, предпочтение в использовании приемов, сила удара на разных приемах (у кого-то сильнее удар ногой, у кого-то - апперкот), сообразительность (когда речь идет о компьютерных бойцах) и прочее.

#### **JAKE**

Правительственный агент с Объединенных Планет Человечества, бывший телохранитель. Интеллект, грубая сила и отличные тактические познания делают его очень опасным соперником. Обладает большим набором чрезвычайно мощных ударов.

#### **KIKO**

Женщина-боец, принадлежащая воинственной расе Kanti; ее планета - Lusk-горная - с не очень развитой культурой. Технология и оружейное дело на низком уровне, культура примитивна, но KIKO и примечательна не интеллектом, а отменными навыками рукопашного боя, каким позавидуют многие интеллектуалы. Она единственная, кто использует оружие - сюрикены, которые весьма успешно метает в противника на ринге.

#### **SIREN**

Планета Ursaе, ныне мертвая водяная пустыня, когда-то была ее домом. SIREN - злой водяной дух. Ее мотивы очевидны: SIREN хочет в одиночку контролировать галактику. Опасайтесь ее телекинетических способностей!

#### **ASHRAF**

Представитель наидревнейшей цивилизации Karlak, семидесятипятилетний монах. Он абсолютно безобиден, но не обольщайтесь - он наполнен силами чакры и, используя их, может наносить очень мощные удары, выдерживать которые под силу не каждому. А его ловкости могут позавидовать и гораздо более молодые участники соревнования.

#### **CYBEN 30**

Боевой киборг, представитель империи Cyben. Население планеты - механические создания, мечтающие о захвате контроля над галактиками и заселения планет искусственными живыми существами. Использует технические средства и колоссальную силу, которую противопоставляет хрупкости органической материи.

## MAGNON

Предполагается, что это - представитель загадочной расы Magmen. Существовал расплывчатый миф о их существовании, но до сегодняшнего дня не было найдено никаких доказательств или опровержений для этого предположения. MAGNON известен своей мощью, выносливостью и умением. Более о нем нет никакой информации. В схватке идет напролом, бесстрашен, не видит необходимости в применении защиты. Очень опасен из-за Lava Breath (плазменному дыханию).

## SHEBA

Женщина-кошка, двадцатилетняя представительница расы Feran. Очень быстра. Специализируется на раздирании противника длинными и острыми когтями. Способна одинаково сражаться как в полный рост, так и на четвереньках.

## VENAM

Насекомоподобный хищник, внешне напоминающий богомола, представитель расы Manti. Manti используют трупы людей и Feran-ов как пищу для своего потомства. Он обладатель длинных передних лап, неплохо плюющийся ядовитой слюной. Не особенно силен и не слишком вынослив, но это - все его недостатки.

## УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖАМИ

Если Вы когда-либо играли в SUPER STREET FIGHTER TURBO или MORTAL KOMBAT, то освоиться с управлением не составит особого труда. Здесь используются всего две кнопки для ударов рукой и ногой, но их хватает, чтобы привести в исполнение множество суперударов, которых предостаточно у каждого из бойцов:

ATTACK - атаковать (двигаться вперед);

RETREAT - отступить;

JUMP - прыжок вверх;

DUCK - присесть;

PUNCH - удар рукой;

KICK - удар ногой.

Суперприемы выполняются путем одновременного или последовательного нажатия нескольких клавиш. В приведенном ниже перечне, если движения разделены запятой, требуется последовательное нажатие клавиш, если знаком "плюс" - одновременное.

JAKE		
Dragon Uppercut	retreat,attack,punch	Апперкот
Backhand	retreat,punch	Развернувшись вокруг оси, наносит удар прямой рукой.
Headbutt	jump,punch	Два шага вперед и быстрый удар в голову
Headkick	jump,kick	Удар ногой в челюсть
Kicking BackFlip	(полукруг attack),kick	В прыжке удар ногой сверху вниз
3-Hit Combo	attack,retreat,punch	Серия из нескольких мощных ударов рукой с разворота и затем удар ногой в челюсть
Charging Punch	attack,attack,punch	Зажим головы одной рукой и серия ударов в голову другой, в завершение - локтем в голову (с выносом вперед плеча)
Twisting BackDive	jump+punch	Высокий прыжок вверх и падение спиной на поверженного противника
Spinning HeadKick	attack,attack,kick	Выпад вперед и удар ногой в голову
Cross Punch	duck+punch	Дальний удар левой рукой в голову
KIKO		
Star Throw	retreat,attack,punch	Бросок сориена в противника
Cheerleader Kick	retreat,attack,kick	Рывок вперед и удар одновременно двумя ногами в грудь противника
Crane Kick	attack,attack,kick	В прыжке удар поочередно двумя прямыми ногами. "ножницы"
BackFlip	retreat+kick	Контратакующий круговой удар ногой с отступом назад
StepPunch	attack+punch	Моментальный выпад вперед и удар двумя руками
3-Hit Combo	retreat,retreat+punch	Два удара руками в голову с разворота и удар ногой
Screaming HighKick	attack,kick	Короткий разбег и удар прямой ногой снизу в голову
Quick Killer Kick	attack+kick (близко)	Высокий удар коленом
SIREN		
BackFlip	jump+retreat+kick	Высокий прыжок назад и удар ногой
CartWheel	attack,attack,kick	"Колесо" вперед, удар ногой и ... громкий вскрик
DoublePunch	attack,attack+punch	Шаг вперед и удар двумя руками
Scream & Punch	полукруг attack+punch	Пронзительный вопль и серия ударов рукой.
Air Lift	jump+punch	Находясь рядом с противником, при помощи телекинетических возможностей поднимает соперника и, подержав, бросает на ринг



Ground Slam	attack+punch	(вблизи от противника) Бросок через себя.
Quick Jump	jump+attack+kick	Длинный прыжок и удар ногой в воздухе
<b>ASHRAF</b>		
Charging Forarm	attack,punch	Удар локтем с разбега
Flying Bomb	retreat+punch+attack	Метание в противника шарообразной магической бомбы
Cross Punch	duck+punch	Удар двумя руками одновременно с подходом к сопернику
SpinningRoundHouse	jump+kick	Прыжок и прямой удар ногой
RoundHouse	retreat+kick	Круговой удар ногой
HandStand	kick,duck+retreat+kick	(недалеко от противника) Встает на руки и ногами наносит удар в полкувырк
2-RoundHouses	attack,jump,kick	Два быстрых круговых удара ногой
Telekinetic Push	attack,duck, attack+punch	Телекинетический удар, нередко выбрасывающий соперника за пределы ринга
Leg Slam	jump+punch	Прыжок на противника сверху (когда противник повержен)
3-Hit Combo	attack,retreat,punch	Два удара рукой и круговой удар ногой в голову
<b>СYBEN</b>		
Windmill Punch	attack,attack+punch	Размахивая руками, наносит несколько ударов руками (похож на мельницу)
Double Kick	attack,attack+kick	Два удара ногами с разворота.
Dive & Roll	retreat,attack,punch	Бросается вперед, выбрасывая руки
Kick & Roll	retreat+kick	Удар двумя ногами в падении во время обратного кувырка
Super High Kick	attack+kick	Круговой удар в голову
Helicopter	duck+punch	Крутясь вокруг собственной оси, наносит несколько ударов руками
Head Crush	attack+punch	(Должен касаться оппонента) Сдавливает голову противника руками, при этом слышен характерный хруст костей
Sky Drop	jump+punch	(Должен касаться оппонента) Поднимает соперника в воздух и бросает на ринг
Super RoundHouse	duck+kick	Удар ногой в голову с разворота (очень мощный!)
Stomach Dive	jump+punch	(Оппонент лежит на ринге) Как обычно, обрушиться на противника сверху всей тяжестью корпуса
<b>MAGNON</b>		
Phsyco Punch	retreat,attack,punch	Серия ударов рукой, дикий рев
Charging Knee	attack+kick	Мощный удар коленом
Head Slap	jump+punch	Короткий прямой удар в голову
Lifting Punch	attack,attack,punch	Подбежав к противнику, сначала бьет грудью, потом двумя руками снизу
FootStomp	attack,attack,kick	Два удара ногами в землю: противник, не теряя энергии, падает на ринг
Bear Hug	retreat+kick	(Должен касаться оппонента) Отрывает от земли и сдавливает, при этом тряс соперника и громко рыча; затем бросает на ринг
Lava Breath	retreat,attack,kick	"Огненное дыхание"
Mr. Pancake	jump,punch	(Оппонент лежит на ринге) Прыжок на соперника сверху
<b>SHEBA Два режима боя: обычный и на короточках</b>		
<b>Сидя: (duck)</b>		
Shell Charge	retreat,attack,punch	Удар руками во время броска на противника
Leg Dive	attack,retreat+punch	Удар ногой во время броска
Screaming 4Hit	retreat+jump+punch	Бьет руками снизу
Phsyco Punch	четверть круга attack+ punch	Во время броска вперед вперед единожды наносит удар когтями
Phsyco Kick	четверть круга attack+kick	Серия ударов ногами
<b>Обычный:</b>		
Phsyco Cat	attack,retreat,punch	Четыре достаточно мощных удара кулачками
Clawn Kick	retreat,attack+kick	Круговой удар ногой в прыжке
Punching Wave	jump+punch	Прыгает на лежащего соперника и наносит два удара своими когтями лапами
Reverse Catwheel	retreat,kick	Удар коленом (достаточно высокий)
Spinning Kick	retreat+kick	Удар ногой и "колесо"
LegGrab & Flip	attack,attack,kick	Выпад вперед, стойка на руках, захват ногами и бросок через себя

Grab & Flip	attack,retreat,punch	Быстрая серия из четырех ударов руками
<b>VENAM</b>		
Double Punch	attack+kick	Два мгновенных удара клешнями
Punch&Kick	attack,attack+punch	Небольшая серия ударов - сначала "руками", потом "ногами"
Spinning Kick	attack,retreat+punch	Прыжок, круговой удар ногами
Flip	jump,jump+retreat, retreat	Прыжок назад через себя
Venom Spit	retreat,attack+punch	Плевков кислотой
Head Sock	jump+attack+punch	Удар в высоком прыжке "головой" вперед и передними конечностями
Dinner Time	jump+attack+kick	(Должен касаться оппонента) Прыжок, во время которого Вас собьют с ног, и удар нижними конечностями
Eat 'm' Up	jump+punch	(Оппонент лежит на ринге) Прыжок на врага сверху всей тяжестью тела
Leg Grab and Throw	retreat,attack+punch	(Должен касаться оппонента) Захват "ногами" и бросок через себя

Советую для начала попрактиковаться в режиме для двух игроков в нанесении вышеперечисленных суперударов: на девяносто процентов победу приносят именно они.

Несмотря на различные названия, у всех персонажей комбинация кнопок "вверх+кулак" имеет один и тот же смысл: "ДОБЕЙ ЛЕЖАЧЕГО!". Свалив оппонента с ног, сразу используйте эту последовательность: движения бойцов при этом выглядят очень реалистично! - ну и, кроме того, отнимает у противника достаточно энергии...

Пожалуй, на этом все. Надеюсь, Вам понравится игра!

## HEXEN (HERETIC 2)

Фирма - Raven & Id Software. Год выпуска - 1995.

### 1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

"Hexen" требует минимальной конфигурации в составе:

MS-DOS версии 5.0 и выше, видеокарты VGA (минимум - 512 Kb), процессора не ниже 80486SX2-80, 8 Mb оперативной памяти, около 23.1 Mb свободного места на жестком диске (в развернутом виде).

Оптимальная конфигурация для "Hexen":

Процессор - 80486DX2-66 или 80486DX2-80, 8 Mb, а лучше 16 Mb оперативной памяти, видео карта - SVGA 1Mb (Vesa/PCI), звуковые платы Soundblaster 16, если у Вас установлен Gravis UltraSound, тем лучше.

Общие проблемы при запуске игры:

"Hexen" требует не менее 8000 Kb свободной RAM-памяти, также используется 400 Kb основной (DOS) памяти. Чтобы освободить оперативную память, выгружайте такие драйверы, как:

а) SMARTDRV - он занимает наибольшее количество RAM;

б) TSR-драйвера - можете выгрузить и "мышку", на мой взгляд, ей играть неудобно;

в) менеджеры памяти - EMM386.SYS и QEMM386.SYS, кроме HIMEM.SYS.

Если не работает Soundblaster:

а) "Hexen" работает только со 100%-но совместимыми звуковыми картами.

б) В файле autohex.bat наберите такую строку:

SET BLASTER=A220 I7 D1

в) Возможно, что не хватает свободной "DOS-памяти". Игре нужно около 200 Kb для звуковых эффектов и музыки. Если у Вас - 16 Mb, то никаких проблем с памятью не будет!

### 2. ОБ ИГРЕ

В последнее время в круговорот игрушек в природе включились игры типа 3-d action, или, как говорят в народе, DOOM'подобные. Для тех, кто не знает, объясню: к жанру 3-d action относятся те игрушки, в которых Вы видите все окружающее глазами героя данной игры. Самые известные фирмы создают эти игры, вносят в жанр что-то свое оригинальное, тем самым готовят почву для новых шедевров. Одним из таких шедевров был в свое время и DOOM: он считается классикой и в честь него называют (на жаргоне, естественно) все "3-d ходилки".

Ну теперь, я надеюсь, у тех, кто в играх мало понимает, сложилось хоть какое-то впечатление об этом классе игр. Итак, добро пожаловать в "Hexen". Как Вы уже догадались, он является представителем жанра 3-d action. "Hexen" - вторая часть Heretic'a, который пользовался достаточно большим успехом. Игры этого направления считаются аркадными, но в "Hexen'e" Вам придется и думать, и решать различные логические задачи. В первой части у Вас в распоряжении был только один главный герой, теперь же их трое. Для особых любителей крушить и ломать создатели (известная фирма, выпускающая игрушки только в этом

стиле, - ID SOFTWARE) сделали вот такую вещь: с помощью кулаков, дубины или еще чего-нибудь можно разбивать витрины, горшки и т. п., в которых могут храниться разные полезные предметы. И еще одно отличие: Вам теперь не дозволено прыгать с какой угодно высоты - чревато последствиями! - уменьшается уровень жизненной энергии, это Вам не DOOM - залаз и прыгай откуда угодно. В общем, ребята из Id Software постарались на славу!!!

### 3. ЦЕЛЬ ИГРЫ

"Хексеп" - мир виртуальной реальности, мир, в котором царят адские твари и их могущественный предводитель! Все они просто жаждут Вас уничтожить (я очень надеюсь, что у них это не получится). Путешествуя по миру ада, наполненному ловушками, пропастями, "речками огня", колоннами, которые порой могут Вас придавить или перегородить путь. В каждом уровне придется победить монстров, решить все логические задачи (иначе не пройдет дальше); кстати, против чудовищ можно использовать не только оружие, но и колбы с газом и т. п. Самое главное - добраться до телепортатора, который перенесет Вас в следующий уровень. Перед началом предводитель монстров пожелает Вам самого "лучшего". Что-то вроде этого: "Мои слуги заставят тебя пахнуть кровью!"

### 4. ЗАПУСК ИГРЫ

Перед началом игры запустите файл Setup.exe и установите вид управления: клавиатура, джойстик или мышь. Вы также можете переназначать клавиши и устанавливать многие другие параметры (см. таблицу ниже):

<b>ТЕКУЩИЕ УСТАНОВКИ (пример возможных установок):</b>
--

ТИП УПРАВЛЕНИЯ: ТОЛЬКО КЛАВИАТУРА
-----------------------------------

МУЗЫКА: Soundblaster
----------------------

ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ: Soundblaster
--------------------------------

#### ГЛАВНОЕ МЕНЮ:

ВЫБРАТЬ ЗВУКОВУЮ КАРТУ (для музыки) ВЫБРАТЬ ЗВУКОВУЮ КАРТУ (для звуковых эффектов) ВЫБРАТЬ ТИП УПРАВЛЕНИЯ ПЕРЕНАЗНАЧИТЬ КЛАВИШИ СОХРАНИТЬ ПАРАМЕТРЫ И НАЧАТЬ ИГРУ
---

НАЧАТЬ ИГРУ ПО СЕТИ/МОДЕМУ/КАБЕЛЮ
ЗАГРУЗИТЬ СОХРАНЕННУЮ ИГРУ ПО СЕТИ/МОДЕМУ/КАБЕЛЮ

ESC - ВЫЙТИ	F1 - !!!	Enter - "ВОЙТИ" В ОПЦИИ
-------------	----------	-------------------------

Хорошо ознакомьтесь с предлагаемыми действиями для клавиатуры и только после этого переназначайте клавиши. Вообще-то, на мой взгляд, управление с помощью клавиатуры наиболее удобно.

Внимание! Выполнение некоторых функций возможно только с клавиатуры. Также "Хексеп" воспринимает мыши, которые 100%-но совместимы с фирмой Microsoft.

Клавишей "F1" Вы можете входить в так называемый "WARP". Это значит, что, установив в Setup'e данной игры уровень (1-30), а также такие параметры, как "NO MONSTERS", в игре не будет ни одного чудовища.

"RESPAWNING" - все монстры оживают через 8 секунд.

И еще одно: хоть это было присуще всем шедеврам ID SOFTWARE, но все же известнейшие и пользующиеся большой популярностью режимы (в них можно играть только по модему/сети/кабелю "нуль модем"):

"DEATHMATCH" - у Вас есть замечательная возможность сразиться со своими друзьями вдвоем, втроем и даже вчетвером;

"COOPERATIVE GAME" - хотите объединить свои усилия по борьбе с ужасными обитателями ада, не упускайте свой шанс.

Также, чтобы начать игру по модему или сети, используйте DM'программу прямо из директории Хексеп. Вам только нужно набрать 'DM' в командной строке, выбрать соответствующие параметры и нажать "F10". Это самый простой способ играть в "Хексеп" по модему и т. п., не набирая опции для IPXSETUP или SERSETUP.

### 5. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Операционная система "Хексеп'a" предусматривает ввод дополнительных опций с командной строки.

А вот и они:

- **LOADGAME**. Эта опция позволяет Вам начать игру в "Хексеп" с уже ранее сохраненной игры. Вам не понадобится даже набирать ее имя (но запомните, хотя бы номер слота, в котором она сохранена), просто поставьте номер (0-5)!

- **loadgame** <номер сохраненной игры>

- **DEATHMATCH**. Запускает "Хексеп" в режиме Deathmatch. Если Вы не установили параметр Deathmatch (в командной строке или в Setup'e), то "Хексеп" запустится в режиме Cooperative по умолчанию.

- **deathmatch**

- ALTDEATH. Создает оживление в режиме "DEATHMATCH".

ЗАМЕЧАНИЕ: Invulnerability и Invisibility не оживляются.

- deathmatch -altdeath

- SKILL. Устанавливает уровень сложности (1-5), в котором Вы хотите играть. Полезен только при параметре -warp - смотрите ниже.

- skill <номер уровня сложности>

- CONFIG. Дает возможность запускать файл конфигурации из любой директории, которую Вы выберете. Это специально сделано для Workstation'ов, у которых нет диска "C:". Чтобы сохранить информацию конфигурационного файла, Вам нужно переименовать файл "default.cfg", сделанный Setup'ом, указав директорию и новое имя, чтобы в дальнейшем не было проблем.

- config <путь>

Пример: - config f:\Hexen\data\myconfig.cfg

- NOMONSTERS. Позволяет Вам начать игру без МОНСТРОВ!!! Этот параметр предназначен для режима "DEATHMATCH" (по Сети/Модему/Кабелю), когда чудовища только путаются под ногами. Полезен только при использовании опции -warp, смотрите ниже.

- nomonsters

- NOJOY. Это не выключает такие звуки, как ..., а только джойстик.

- nojoy

- NOMOUSE - выключает мышь.

- nomouse

- NOSO\_ND - выключает звуки во время игры в "Hexen".

- nosound

- NOMUSIC - выключает музыку во время игры.

- nomusic

- NOSFX - выключает спецэффекты (такие, как рычания монстров, звуки выстрелов и т. д.) во время и ры.

- nosfx

- PLAYDEMO - PLAYDEMO - запускает "Вашу игру", которую Вы до этого записали, используя опцию -RECORD.

- playdemo <имя файла>

- RECORD. Этот параметр дает команду "Hexen'y" - записать в файл всю Вашу игру. Демофайлы будут сохранены в файле с расширением "Imp" - <имя файла>.Imp.

- record <имя файла>

- MAXDEMO xxx. Если Вы хотите записать игру больше, чем 128 килобайт, то используйте эту опцию. Вместо xxx укажите размер файла в килобайтах.

Пример: - MAXDEMO 1024 - запишет игру в файл размером 1 мегабайт.

- record <имя файла> -maxdemo xxx

- RESPAWN. Говорит "Hexen'y", что, мол, Вы такой плохой или полоумный, что хотите, чтобы все монстры, которых Вы до этого убили, оживали через 8 секунд. Уровень сложности "NIGHTMARE" уже дает Вам такую возможность. Замечание! Использовать параметры respawn и -nomonsters одновременно нельзя. Полезен только при -warp -, смотрите ниже.

- respawn

- TURBO xxx. Дает возможность увеличить Вашу скорость в игре. Этим параметром обычно пользуются в режиме "DEATHMATCH". Скорость можно изменять 0 до 250. Я думаю, что другие игроки, увидев, как Вы носитесь, будут ошеломлены! ЭТО ТАКЖЕ МОЖНО ВЗЯТЬ ВО ВНИМАНИЕ, КОГДА ИГРАЕТЕ ОДИН!

- turbo xxx

@ <имя файла>. Эта опция позволит Вам создавать так называемый Response-файл, из которого "Hexen" "прочитает" список дополнительных параметров. Например, набрав 'hexen @MYPARMS', эта строка скажет "Hexen'y" посмотреть в файл MYPARMS, в котором Вы до этого должны были написать Вам удобный список. Расширение файла - ".per". Каждый параметр набирайте так, как будто Вы набираете его с командной строки DOS.

- FAST. Эта опция заставит монстров стрелять в 3 раза быстрее, прямо-таки как на уровне сложности "NIGHTMARE", но без оживания. Полезен только при использовании параметра -warp -, смотрите ниже.

- fast

- TIMER <количество минут>. Этот параметр включает TIMER, то есть после определенного количества минут (это количество зависит от Вас), "Hexen" "выкинет" Вас из текущего уровня. Эта опция работает только в режиме "DEATHMATCH".

- timer xxx

- WARP <номер уровня>. Запускает игру с того уровня, который Вы укажите. Например, если Вы наберете на командной строке '-warp 30', то "Hexen" начнет игру прямо с 30-го уровня, но учтите, что у Вас не будет нужного на данный момент оружия и амуниции. Данная опция работает ТОЛЬКО с такими параметрами, как: -fast, -nomonsters, -skill, -respawn.

- warp xx

Пример ввода:

C:\>HEXENHexen -loadgame 3 -deathmatch -skill 4 -timer 10

## 6. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕНЮ

После запуска "Hexen" на экране появятся два черепа, а через некоторое время начнется самозапускающаяся демонстрация (если Вы не будете ничего трогать). Чтобы войти в меню, нажмите любую клавишу. Используя курсорные клавиши, мышь или джойстик (это зависит от того, какой контроль Вы установили в Setup'e), передвигайте курсор-стрелку вверх или вниз. Когда он встанет на нужную позицию, нажмите 'Enter', левую кнопку мыши или кнопку 'FIRE' на джойстике. Если Вы находитесь в самой игре, Вы можете в любой момент вызвать это меню, нажав клавишу 'Escape'. Большинство опций можно включать с помощью функциональных клавиш (F1-F11).

**МЕЖКУ:**

НАЧАТЬ НОВУЮ ИГРУ	(NEW GAME)
ОПЦИИ	(OPTIONS)
ФАЙЛЫ ИГРЫ	(GAME FILES)
ИНФОРМАЦИЯ	(INFO)
ВЫХОД	(QUIT)

БОЕЦ (FIGHTER)  
СВЯЩЕННИК (CLERIC)  
МАГ (MAGE)  
*БОЕЦ:*

[illegible]

**СВЯЩЕННИК:**

[illegible]

МАГ:

[illegible]

## 1. "НАЧАТЬ НОВУЮ ИГРУ (NEW GAME)"

В этом случае компьютер спросит Вас, каким игроком Вы хотите играть (выбор предоставляется из троих человек, хотя людей ли?). Это очень важно, потому что у каждого свои характеристики:

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ:

1. КНЯЗЬ (KNIGHT);
2. ВОИН (WARRIOR);
3. ВИТЯЗЬ (BERSERKER);
4. ИСПОЛИН (TITAN).

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ:

1. ПРИСЛУЖНИК (церк.) (ACOLYTE);
2. МОНАХ (PRIEST);
3. КАРДИНАЛ (CORDINAL);
4. ПОП (POPE).

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ:

1. ЧАРОДЕЙ (ENCHANTER);
2. КОЛДУН (SORCERER);
3. МАГ (WARLOCK);
4. АРХИМЕД (ARCHIMAGE).

## 2. "ОПЦИИ (OPTIONS)" - различные установки.

А они следующие:

**ЗАКОНЧИТЬ ИГРУ (END GAME)** - окончить текущую игру, не выходя в DOS, возможность переключения клавишей "F7".

**СООБЩЕНИЯ (MESSAGES)** - вкл./выкл. сообщений в центре игрового экрана, полезная вещь, особенно, если Вы в "Hexen'e" - новичок. Переключение - "F8"

**ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ МЫШИ (MOUSE SENSIVITY)** - уменьшается и увеличивается с помощью регулятора. Двигается (регулятор) вправо - влево курсорными клавишами.

**РАЗМЕР ЭКРАНА (SCREEN SIZE)** - регулируется точно также, как и "ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ МЫШИ".

**ГРОМКОСТЬ (SOUND VOLUME)** - бывает два вида:

SFX - специальные звуковые эффекты (стрельба, рык монстров);

MUSIC - МУЗЫКА.

Оба этих параметра предусмотрены для пассивных колонок, у которых, если мне не изменяет память, нет регулятора громкости.

3. "ФАЙЛЫ ИГРЫ (GAME FILES)"  
"ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ (LOAD GAME)"  
"СОХРАНИТЬ ИГРУ (SAVE GAME)"

Чтобы сохранить игру, вызовите главное меню (клавиша "Escape"), наведите курсор на "GAME FILES", затем на "SAVE GAME", выберите свободную ячейку, далее наберите имя, под которым игра будет сохранена, и нажмите "Enter". Чтобы сохранить игру, нужно проделать то же самое, только набирать уже ничего не надо.

Есть более простой способ сохранения или загрузки игры Quicksave и Quickload. Например, сохраняя игру, появится обычное Save-меню, выберите карман и с этого момента игра будет сохраняться автоматически.

4. "ИНФОРМАЦИЯ (INFORMATION)" - здесь информация по управлению игрой, а также автографы ее создателей.

5. "ВЫХОД (QUIT)" - выход из игры в DOS.

Итак:

- F1 - информация;
- F2 - сохранить игру;
- F3 - загрузить игру;
- F4 - громкость;
- F6 - быстрое сохранение;
- F7 - закончить игру, не выходя в DOS;
- F8 - сообщения;
- F9 - быстрая загрузка;
- F10 - выход в DOS;
- F11 - гамма коррекция (gamma correction). Дело в том, что на некоторых мониторах



"Hexen" очень темный, для этого и существует эта "подсветка";

"-" - уменьшение масштаба игрового экрана;

"+" - увеличение масштаба игрового экрана.

**7. ИГРОВОЙ ЭКРАН**

Снизу Вашего игрового экрана - серая полоса (если, конечно Вы не выбрали еще больший масштаб экрана). Она называется "полосой состояния (status bar)". Все параметры приведены в качестве примеров возможных:

LIFE 100	BLUE MANA			GREEN MANA	ОКНО	О Р У Ж И Е	А. С. 14
-------------	--------------	---	---	---------------	------	-------------	-------------

1. **ЗДОРОВЬЕ.** Вы начинаете со 100% здоровья. Оно будет падать и, когда достигнет критической отметки - 0%, Вы погибнете.

2. **ВООРУЖЕНИЕ.** У каждого из игроков может быть четыре и не более видов оружия. Оружие, которое Вы используете на данный момент, будет изображено впереди "полосы состояния".

3. **"СИНЯЯ МАНА (BLUE MANA)".** Известный факт, что для оружия нужны боеприпасы. "Синяя мана" и есть подпитка оружия.

4. **"ЗЕЛЕНАЯ МАНА (GREEN MANA)".** Выполняет ту же самую функцию, что и "синяя мана", только для других видов оружия.

5. **"ОКНО".** В "Hexen'e" Вы можете подбирать предметы и использовать в своих целях. В этом окне и показан предмет, который у Вас выбран.

7. **ОРУЖИЕ.** Здесь нарисована четвертая "пушка" игрока (в зависимости от того, кем Вы играете). Найдя предмет в виде буквы "T", Ваше оружие будет закрашиваться в желтый цвет. Это каким-то образом усиливает Вашу огневую мощь, только я еще до сих пор не понял каким?

8. **А.С.** - что-то вроде рейтинга.

**8. КАРТА**

Чтобы Вы могли лучше ориентироваться в "Hexen'e", предусмотрен режим карты, она вызывается клавишей "Tab". Нажатием этой кнопки Ваш простой экран заменится на карту и Вы будете обозначены на ней мечом.

С помощью курсорных клавиш Вы также можете перемещаться, но это опасно, так как на пути могут встретиться монстры и здорово Вас покалечить.

К великому сожалению, изображение карты не накладывается на игровой экран, что очень неудобно.

Масштаб карты увеличивается и уменьшается клавишами "+", "-" соответственно. Кнопкой "0" можно переходить от максимального масштаба к минимальному. По умолчанию на карте установлен режим "следования", то есть Вы перемещаетесь по карте. Он отключается кнопкой "F" и теперь перемещаетесь не Вы, а карта на все четыре стороны.

**9. ДВИЖЕНИЕ**

Все действия в "Hexen'e" воспроизводятся путем нажатия клавиш, будь то клавиатура, джойстик или мышь. Используется комбинации того и другого.

**ДВИЖЕНИЕ ШАГОМ.** Курсорными клавишами "вверх", "вниз" Вы будете перемещаться вперед, назад.

**ШАГ В СТОРОНУ.** Шаги вправо, влево осуществляются кнопками: ".", ",", "

**ПОВОРОТЫ.** Сворачивать влево, вправо можно клавишами-стрелками "влево", "вправо".

**БЕГ.** Нажав и не отпуская клавишу "RSHIFT" + подходящую курсорную клавишу, Ваш герой побежит.

**ПРЫЖКИ.** Прыжок осуществляется клавишей "обратный слэш (/)", но так Вы просто подпрыгнете на месте; чтобы прыгнуть в длину, нажмите еще курсорную клавишу.

**КАК ЛЕТАТЬ.** Летать Вы можете только после того, как Вы найдете крылья, а вообще: лететь вниз - "Insert", лететь по центру - "Home", лететь вверх - "Page Up".

**СМОТРЕТЬ.** Вы также можете смотреть: вниз - "Delete", по центру - "End", вверх - "Page Down".

**ПОДБИРАНИЕ ПРЕДМЕТОВ.** Чтобы подобрать предмет, просто наступите на него.

**ДЖОЙСТИК ИЛИ МЫШЬ.** Если Вы используете джойстик, то кнопкой #1 - стрелять, а кнопкой #2 - открывать двери и рычаги. Если же мышь, то #1 - стрелять, кнопка #2 - бежать, двойной клик - использовать.

Имея трехкнопочную мышь, кнопкой #3 - шаги в сторону.

## **10. РЫЧАГИ, ДВЕРИ, ЛИФТЫ, ТЕЛЕПОРТАТОРЫ**

Чтобы открывать большинство дверей, переключать рычаги, используется кнопка "Space", для этого встаньте напротив. Если рычаг не изменился, значит, он должен оставаться в таком положении на данный момент или вообще не должен изменяться.

**ЗАКРЫТЫЕ ДВЕРИ.** На некоторых дверях установлены замки, чтобы усложнить Вашу и без того нелегкую жизнь. Чтобы открыть такие двери, необходимы ключи (наличие ключей в Вашем арсенале можно посмотреть с помощью карты).

**СПРЯТАННЫЕ ДВЕРИ.** Некоторые двери спрятаны. Обычно они открываются рычагом, который надо поискать.

**ДВЕРИ - РЕШЕТКИ.** Действуют точно так же.

**ЛИФТЫ.** Вы будете встречать движущиеся платформы. Некоторые уже будут работать, а некоторые надо будет включить переключателем или выстрелить в них. Будьте осторожны, когда опускается платформа, на ней может находиться монстр.

**ТЕЛЕПОРТАТОРЫ.** Также на пути встретятся так называемые зеркала-телепортаторы. Только поверхность у таких зеркал красная. Для перемещения с помощью телепортатора войдите в него - появится надпись:

"Ethereal travel".

**ПРОХОЖДЕНИЕ УРОВНЕЙ.** В конце каждого уровня будет главный телепортатор, переносящий Вас в следующий. Не надейтесь, что Вы его найдете в скором времени; для начала Вам предстоит справиться со всеми подвохами и чудовищами. После телепортирования в следующий уровень произойдет значительная смена декораций.

**СМЕРТЬ.** Вам предстоит вечная жизнь после смерти, но только Вы не начнете игру с того же уровня, где погибли, а с самого начала.

Сохраняйтесь!

## **11. ОПАСНОСТИ В ИГРОВОЙ СРЕДЕ**

Некоторые места в игре могут быть более опасными, чем сами монстры, из колонн, пропастей, стен вылетают опасные для жизни предметы.

**КОЛОННЫ.** Будьте внимательны и почаще смотрите вверх, вниз. Если будет на полу более темный оттенок, то наверняка опустится или поднимется колонна. Колонны могут быть очень опасными: во-первых, они часто придавливают сверху, что ведет к летальному исходу; во-вторых, поднявшись, колонна может перегородить дальнейшее продвижение и тогда или начинайте игру сначала, или загрузите ранее сохраненную.

**ПРОПАСТИ.** Как я уже ранее упоминал, Вы не можете прыгать с любой высоты. Прежде, чем прыгнуть, оцените расстояние!

**ЛЕД.** Когда Вы идете по льду, будьте осторожны, потому что Ваш герой сильно скользит и можно ненароком свалиться в пропасть.

**ОГНЕННЫЕ РЕКИ.** Красная бурлящая жидкость и есть "огненные реки", ни в коем случае не наступайте на них. Они, судя по всему, достаточно горячие и резко понижают жизненный уровень.

**КОЛЬЯ.** Будьте предельно внимательны и смотрите под ноги: из земли вылезут колья, которые могут подцепить Вас.

**СТЕНЫ.** На некоторых стенах установлены замаскированные механизмы. Смотрели в фильме "Индиана Джонс", как герой преодолевал отравленные стрелы, вылетающие из стен, пламя и т.д. Наступите на определенное место, и в стенах откроются отверстия, из которых полетят стрелы, огненные шары и прочее.

## **12. ЗДОРОВЬЕ И БРОНЯ**

По мере столкновения с врагами Ваше здоровье, как правило, будет падать. Вы, естественно, захотите вылечиться: кто любит ходить полуживым-полумертвым.

**ЛЕЧЕНИЕ.** Когда Вас ранят чудовища, хочется поскорее возобновить утраченное. К Вашему счастью, пузырьки с волшебным зельем разбросаны тут и там. Но не обольщайтесь, вскоре их станет меньше.

В этих пузырьках (стеклянная бутылка с синим зельем и желтой пробкой) находится жидкость с магическим действием, она способна повышать жизненную энергию на 10 единиц.

Есть и еще более эффективное (фигурная бутылка с фиолетовым зельем). Встречается крайне редко и повышает здоровье на 20 единиц.

**БРОНЯ.** Чтобы Вы не противостояли врагам голой грудью, создатели "Нехен'а" облегчили Вам жизнь: Вы можете найти себе кольчугу, шлем, и щит. Облечившись в них, можно идти на самого страшного монстра, но все же не теряйте голову.

### **13. ОРУЖИЕ**

Как я уже упоминал, игра проходится тремя игроками, у которых различное оружие. Бродя по лабиринтам ада, Вы будете находить все новые и новые орудия. Вам придется менять оружие в своих руках - это осуществляется цифровыми клавишами на буквенной клавиатуре (1..4). Чтобы выстрелить, Вам надо нажать кнопку стрельбы. Если монстр находится выше или ниже, Вы всегда его сможете убить, оружие настраивается автоматически.

#### **ОРУЖИЕ БОЙЦА (FIGHTER).**

1. **КУЛАКИ.** Вы, надеюсь, знаете, что это такое. Использовать лучше всего после включения бессмертия или увеличения мощности оружия. Практически бесполезно действовать против монстров, которые хоть как-то стреляют. Пока Вы до него доберетесь, он сотрет Вас в порошок. Для кулаков не нужно боеприпасов!

2. **СЕКИРА (TIMON'S AXE).** Представьте себе секиру, лезвие которой окружено синей аурой. Но опять с ней трудно бороться против стреляющих чудовищ. Остается все то же преимущество - не нужно боеприпасов.

3. **МОЛОТ ВОЗМЕЗДИЯ (HAMMER OF RETRIBUTION).** Вот это уже более подходящая вещь против не знающих пощады монстров. В руках у Вас большой молоток (а в карманах еще куча), которыми Вы швыряетесь в кроважанных тварей. Как только Вы его запустите в кого-либо, молот покрывается огненной аурой, которая прекрасно распаривает живот тем, кто противостоит Великому...

4. **МЕЧ СМЕРТИ (QUIETUS).** Это меч в болезненно ауре, им можно сбить с ног любого. При этом раздастся пронзительный вопль. Но на это достижение техники не напасешься боеприпасов, необходима смешанная мана (см. #7).

#### **ОРУЖИЕ СВЯЩЕННИКА (CLERIC).**

1. **ДУБИНА.** - неплохое оружие, по крайней мере, лучше, чем кулаки. Ею можно убивать слабых монстров, если они не стреляют. Подойдите к монстру, ударьте его, затем быстро отойдите назад или в сторону - таким образом он не принесет Вам никакого вреда. Боеприпасы не требуются!

2. **ЗМЕИНЫЙ ЖЕЗЛ (SERPENT STAFF).** - для этой "пушенции" Вам придется собирать "синюю ману" ("blue mana" см. #7 - "игровой экран"). Самое хорошее оружие, им можно убить кого хочешь, вопрос времени, конечно. Достаточно экономично. Отлично подходит для прищельного огня.

3. **ОГНЕННАЯ БУРЯ (FIRE STORM).** - я бы сказал, не высший класс. Это руки, которые могут высекать огонь. Для них необходима "зеленая мана" ("green mana"). Стреляет достаточно мощно, но не экономично.

4. **ПРИСМЕРТНЫЙ ЖЕЗЛ (WRAITHVERGE).** - это самое лучшее, о таком можно только мечтать. Нажали на кнопку - стрельба, оттуда вылетело куча "смертей", которые проникают в монстра и разрывают его изнутри. Замечательное зрелище, когда перед Вашими глазами оказывается груда мяса, крови и все это в оформлении Gravis UltraSound - ну просто фантастический триллер. Кто пользуется таким оружием, на боеприпасах не экономит.

#### **ОРУЖИЕ МАГА (MAGE).**

1. **САПФИРНАЯ ТРОСТЬ (SAPPHIRE WOND).** - по мощност, конечно, не значительная, но штука неплохая. Во-первых, дает возможность держать врага на расстоянии. Во-вторых, что самое главное, ничего не нужно для стрельбы!

2. **ЛЕДЯНЫЕ РУКИ (FROST SHARDS).** - воздействие невероятное. Монстр превращается в ледяную статую. Выстрелите второй раз - беззащитное чудовище распадается на мелкие кусочки. Не поверите, но "маг" это делает руками. Используется "синяя мана".

3. **МЕРА СМЕРТИ (ARE OF DEATH).** Этот эффектный прием тоже каким-то образом делается руками. В руках концентрируется энергия, исходящая из кончиков пальцев, затем при нажатии на кнопку "стрельба" выпускается энергетический столб, идущий на монстра от пола до потолка.

"Зеленая мана" необходима.

4. **КРОВАВАЯ КАРА (BLOOD SCOURGE).** Да... Неплохо, неплохо... В этот раз "маг" воспользовался палкой с кроваво-красным черепом на конце. Четвертое орудие и есть четвертое. Мощност - максимальная, при выстреле даже экран желтеет. Опять же нужна "смешанная мана".

### **14. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ИНВЕНТАРЬ**

В "Нехен'е" есть цифры, нажав на которые, Вы сможете использовать соответствующие вещи, если такие у Вас имеются:



## 15. ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ БОРЬБЫ С МОНСТРАМИ

Цифра	Что
5	Icon of the Defender
6	Porkalator
7	Teleport Other
8	Chaos Device
9	Disc of Repulsion
0	Flechette
\	Quartz Flask
"BACKSPACE"	Паническая клавиша: Исполн-зует все, что у Вас есть!

Вам встретятся хилые человекообразные с дубинами, птицы огня и льда, монстры льда, кентавры с мечом и щитом, будут встречаться и маги, мумии, выполняющие из-под земли, - в общем, полный набор.

Итак, как им противостоять:

Кто профессионал по 3-d игрушкам, тому и рассказывать ничего не надо, а кто практически впервые приступает к борьбе, тому это будет необходимо:

1). Чем чаще будете сохраняться, тем лучше.

2). Открыв дверь, отступайте в сторону.

3). Если видите, что монстр превосходит Вас, действуйте из-за угла.

4). Возможны и маневры между монстрами, указанные в описании по DOOM'у. Они с радостью примутся за уничтожение друг друга.

5). Монстра также можно сбрасывать в пропасти или огненную лаву. Бывает, что они сами натыкаются на колья.

6). И, вообще, интеллект у них на самом низком уровне, они действуют по принципу "Сила есть, ума не надо!". Воспользуйтесь этим!

## 16. ИГРА ПО СЕТИ

Когда Вы хотите играть по сети, запустите файл IPXSETUP.EXE, который служит загрузочным драйвером для игры по сети в "Hexen'e". Параметры следующие:

- NODES - запускает игру по сети и устанавливает количество игроков, которые будут играть на данный момент. Если Вы не установите количество игроков, то компьютер установит двоих по умолчанию:

- nodes <# игроков>;

- PORT - устанавливает порт, на котором Вы будете играть. Ставя разные порты, играть могут больше, чем одна группа игроков на одной сети;

- port <# порта>.

## 17. ИГРА ПО МОДЕМУ

Когда Вы хотите играть по модему или кабелю "нуль-модем", запустите файл SERSETUP.EXE, который является загрузочным драйвером для "Hexen'a". Параметры следующие:

- DIAL - "говорит" программе, какой номер набирать, если Вы собираетесь кому-то дозваниваться.

- dial <номер телефона>

- ANSWER - ставит Ваш модем на режим "ответа" так, чтобы кто-то мог дозвониться до Вас.

- answer

- COM1, - COM2, - COM3, - COM4 - определяет, к какому COM-порту Ваш модем подсоединен. Очень важно!

- com1

- 8250 - "говорит" SERSETUP установить "UART" на 8250. Только в том случае, когда 16550 "UART".

- 8250

- IRQ - ставит "IRQ" для COM-порта.

- irq <номер "irq">

- PORT - определяет порт, который использует SERSETUP для общения с Вашим модемом. Например, чтобы установить такой номер 0x3f8, Вы наберете "-port 0x3f8".

- port <номер порта>

- <#> - ставит тип Вашего модема в файле MODEM.CFG, если Вы играете по модему. Предусмотренные: 14400, 38400, 57600.

Пример: - 14400

Если Вы хотите играть по кабелю, у Вас должен быть нуль-модемный кабель, подсоединенный к обоим компьютерам. Каждый из пользователей запускает файл SERSETUP.EXE с номером COM-порта (-COM#). Не используйте опции -ANSWER или -DIAL, потому что SERSETUP будет считать, что у Вас модем.

## ОЧЕНЬ ВАЖНО!

Вам нужно будет запустить файл SETUP.EXE, чтобы выбрать соответствующий модем. Это функция осуществляется в меню Network/Modem/Serial. Наведите на выбранный из списка и нажмите "Enter", Setup создаст новый файл MODEM.CFG, подстроенный под Ваш собственный модем.

Если модема нет в списке, Вам придется модифицировать файл MODEM.CFG вручную:

1-ая строка  
AT Z S=46 &Q0 &D0  
Вы просто добавляете свои параметры после "AT Z "; если модем по-прежнему не работает, вытащите его и выставите все соответственно данным параметрам.  
2-ая строка  
Для выхода из "Hexen'a".  
3-ая строка  
Устанавливает модем - 9600, 14400, 38400, 57600.  
Если модем не работает, когда Вы звоните своему другу, попросите все же позвонить его Вам.  
Также попробуйте запустить модем как кабель "нуль-модем".

## 18. КОДЫ-СПОЙЛЕРЫ

BGOKEY - режим "бога";  
HEXENRA - все оружие, а также меч, щит, шлем, кольчуга;  
MRAYMONDJUDY - все ключи;  
BRAFFEL - весь инвентарь (по 25 шт.);  
REVEAL - показывает всю карту, как в DOOM'e IDDT;  
SGURNO - повышает здоровье до 100%;  
JSUMWALT - выдает координаты;  
EBIESSMAN - превращает героя в свинью;  
RRETTENMUND - счетчик кадров;  
RAMBO - Вам не нужно оружие;  
QUICKEN (3 раза) - мгновенная смерть.  
Надеюсь, это описание хоть как-то поможет Вам в игре!!!

## JAGGED ALLIANCE

Фирма - Sir-Tech. Год выпуска - 1995.

### СЮЖЕТ В ЛИЦАХ

Доро пожаловать на остров Метавира!  
Вы приходите в офис, где Вас встречают Джек и Бренда Ричардс (отец и дочь), пригласившие Вас на остров как специалиста по организации боевых действий.  
Далее безо всяких изменений мы приводим то, что они Вам говорят при встрече. А говорят они Вам не что иное, как сюжет и идею игры (без упоминания слова "игра", конечно).  
На Метавире когда-то проводились ядерные испытания. События, где нашлось место и для Вашей персоны, разворачиваются сколько-то лет спустя после этого.

Джек:

- Это моя дочь Бренда.

Бренда:

- Мы рады видеть Вас здесь.

Джек:

- Я постараюсь посвятить Вас в суть дела так быстро, как это только возможно. Лукас Сантино (Lucas Santino) превратил остров в свой собственный кусок ада! Он был в исследовательской команде Бренды, когда были открыты медицинские качества Fallow sap (сок определенной породы мутировавших деревьев). То был прорыв, который нес надежду тысячам больных детей. Но это требовало новых исследований.

Бренда:

- Деревья могут быть найдены только на этом острове, и нам не хватает наших знаний для того, чтобы понять, как их выращивать. В настоящий момент сока не достаточно для того, чтобы снабдить всех тех, кто в нем нуждается.

Джек:

- К сожалению, сока хватает для очень немногих. Бренда сфокусировала свои исследования на обнаружении способа выращивания этих деревьев. Но четыре месяца назад захвативший обширную область пожар сровнял с землей ее исследовательские сооружения.

Бренда:

- Все мои научные журналы и данные были уничтожены. Мне казалось, что я уже совсем близко, но без них я была вынуждена начать все с чистого листа.

Джек:

- Когда мы отстроились, Лукас убедил меня, что у него должен быть свой собственный исследовательский центр на другом конце острова.

Бренда:

- Он убедил моего отца в том, что два независимых исследовательских центра будут иметь больше шансов на то, чтобы смочь воспроизводить деревья.

Джек:

- Я сделал это против мнения моей дочери. И это была моя чудовищная ошибка.

Бренда:

- Прошло всего несколько недель, и у Сантино на острове были свои собственные люди.

Джек:

- Некоторым нашим рабочим они силой запретили собирать сок. Прочих они убили. Теперь Сантино загнал нас в угол и никто не собирается улаживать наш конфликт.

Бренда:

- У нас должен быть доступ к деревьям.

Джек:

- Да... Мы должны вернуться к своей обычной работе. Мы хотим, чтобы Вы связались с А.И.М., о которой мы с Вами говорили. Вы должны будете выработать свою собственную стратегию и учитывать при этом, что как можно больше сока должно собираться, пока мы не вернем контроль над островом. Мы дадим Вам определенную сумму денег, которая потребуется для начала, и остальное мы будем выплачивать Вам ежедневно, в зависимости от того количества сока, который будут собирать и перерабатывать Ваши рабочие. Это будет непросто... Жара острова безжалостна. А Лукас Сантино - весьма решительный человек!

## **СЮЖЕТ В НАШЕЙ ИНТЕРПРЕТАЦИИ**

Остров Метавира разбит на 60 секторов. 59 из них находятся под контролем Лукаса Сантино и его наемников.

Во многих секторах растут деревья особой породы, сок которых нужен (не важно для чего) нанявшим Вас Бренде и Джеку.

Вы должны вербовать наемников и отвоевывать у Сантино сектора (причем тот тоже не будет пассивно сидеть сложа руки). Наемников Вы вербуете в А.И.М. - Международной Ассоциации Наемников. Вам дается стабильный список тех, кто входит в ряды Ассоциации, вместе со всеми их характеристиками.

Стабильность списка в том, что те, кто входят в Ассоциацию, по мере игры никуда не деваются (разве что их убивают на Метавире по Вашей милости) и новые к этому списку не прибавляются.

В захваченные сектора Вы ставите рабочих из местного населения и охранников, тоже из местного населения. Рабочие (тапперы) собирают сок и сдают на фабрики, которые также находятся на острове. Собранный сок - источник Ваших финансов.

Каждый день Вы измысливаете дневную стратегию, расставляете рабочих и охранников и засылаете наемников в какой-нибудь из принадлежащих Вам секторов. Далее до наступления вечера (игра происходит в реальном времени; разумеется, минуты там текут побыстрее, чем на Ваших часах) Вы путешествуете по собственным секторам и вторгаетесь в сектора Сантино, пытаясь их захватить.

Вечером Вы подсчитываете итоги дня. Вероятно, набираете новых наемников, увольняете не оправдавших ожидания. На следующий день с утра все повторяется.

Jagged Alliance принадлежит к жанру RPG, иначе - ролевых игр, где Вы управляете группой, которая противостоит некоему противнику с помощью тучи различных предметов, собираемых среди окружающей среды, и собственных способностей, которые у каждого из персонажей группы различны.

Однако Jagged Alliance вышла далеко за пределы очерченного жанра. Трудно было бы сравнить данную игру с такими вещами, как "Eye of The Beholder" или "Lands of Lore"! Скорее, с "UFO", но только на более захватывающем уровне. Можно также вспомнить "Syndicate" - однако по графике и разработанности эпизодов он и близко не стоит к Jagged Alliance.

У игры множество достоинств. Не вдаваясь в пространные изыскания по данному поводу, хочется отметить крепкий сюжет, высочайшую проработанность различных деталей игры, начиная от интеллекта противника и соотношения сил Ваших людей и противника и заканчивая необходимостью всех характеристик, присущих персонажам; в отличие от "UFO", где для Вас не имело большого значения, что может какой персонаж, здесь каждый миллиметр способностей персонажа удостоивается пристальнейшего рассмотрения.

Плюсов много. А минус, пожалуй, только один: Вы не можете продавать набранные на уровнях предметы и не можете их покупать. Это элемент, который серьезно спорит с правдоподобностью игры и изрядно раздражает.

То, что мы Вам предлагаем, - управление игрой и тактическое руководство. Вы не найдете у нас указаний на то, как включить/выключить музыку или запустить инсталляцию, - мы даем только то, что непосредственно связано с игрой.

Одно-единственное техническое замечание: Jagged Alliance, кроме занимаемого на винчестере места, требует 5 мегабайт свободного дискового пространства (а еще игра не любит менеджеры памяти, кроме himem, не любит smartdrv, идет из-под Windows... впрочем, мы отвлеклись).

## **НАЧАЛО ИГРЫ**

Итак, чтобы начать играть, Вы должны выбрать NEW GAME.

CONTINUE GAME служит для продолжения прерванной игры, EXIT TO DOS это самое и означает - Выход в DOS. Остановимся на первом варианте.

Далее, наговорившись до потери сознания с семейством Ричардс (можно нажать ESC), Вы попадаете в меню выбора сложности игры.

Ваш выбор уровня сложности определит в целом, насколько трудоемкой будет Ваша военная кампания, а конкретно - изменяется величина армии противника, ее агрессивность и, среди прочего, ее изобретательность. Если это Ваша первая попытка ознакомления со стратегическими играми реального времени или играми RPG, Вам стоит ограничиться выбором EASY. HARDER рекомендуется для ветеранов, считающих заторным проходить DOOM иначе, кроме как на Ultra-Violence (разве что на Nightmare...).

Разобравшись со сложностью игры, Вы попадаете в свой офис на Метавере, где Вам предстоит набрать команду наемников, которую затем Вы поведете на войну.

### МЕТАВИРСКИЙ ОФИС

Перед Вами комната. Если по ней водить мышью, то около предметов, означающих какое-либо действие, будет появляться соответствующая команда. Скажем, когда Вы подведете мышк к двери, около нее возникает команда Leave (уйти), подразумевающая выход в Стартовое Меню, и оттуда, при желании, в DOS.



1 - Contact A.I.M.

2 - View Team

3 - Control Panel

4 - Save Game

5 - Restore Game

6 - Sleep

7 - Leave

Непонятного назначения ящик на столе - контакт с A.I.M. (буквально - помощь или цель), иначе Association of International Mercenaries, что переводится как Ассоциация Международных Наемников. Здесь Вы набираете свою команду из ряда предложенных Вашему вниманию кандидатов.

Подробную информацию обо всех наемниках мы, чтобы не перегружать наше повествование, поместили в самом конце предпоследним разделом.

Кровать - Sleep, что значит "заснуть до следующего дня" (конец хода). Вы ложитесь отсыпаться, когда наемники набраны, и Вы готовы к боевым действиям с утра следующего дня. Вы не сможете лечь спать, если не набрали хотя бы одного наемника (но одного уже достаточно).

На стене слева висит металлический шкафчик - Конфигурация игры. Здесь Вы можете включить/отключить звук, субтитры, установить скорость и возможности скролирования и прочее.

Календарь на стене: Save Game и Restore Game, т.е. "Сохраниться" или "Перезагрузиться".

Чтобы сохранить игру, Вы выбираете слот и вводите название. Предусмотрено до 10 сохранений.

Выбрав "Quick Start, Normal Diff." в Restore Game, Вы сможете сразу начать боевые действия во главе тщательно подобранных восьми наемников. Однако заметьте, что, хотя подбор действительно тщательный, конкретно для Вас он совсем не обязательно является идеальным. У каждого свои предпочтения и тактика, а число наемников для выбора - немалое.

View Team - Посмотреть на набранную команду.

### КОНТАКТ С A.I.M.

Вступив в контакт с Ассоциацией Международных Наемников, Вы получаете в распоряжение полную информацию о каждом из наемников.

Портрет наемника слева сверху дает Вам представление о его внешности. Когда настанет час сражений, лица нанятых наемников будут находиться по бокам игрового экрана и Ваши задачи существенно облегчатся, если Вы удержите в памяти, за каким лицом что стоит.

В центре экрана находится текстовая информация о наемнике. Щелкнув на кнопку GEAR, Вы сможете вместо этого увидеть набор оружия и техники, которыми наемник распо-

лагает. Щелкнув мышью на любом из данных предметов, Вы вызовете экран помощи с краткой справкой о сущности и назначении предмета.

На месте кнопки GEAR теперь возникла БИО. Нажав на нее, Вы вернете текстовой информационный экран.

Щелкнув на INFO, Вы сможете ознакомиться с деталями, касающимися Вашей набранной (на настоящий момент) команды в целом. Средние по команде Marksmanship (меткость в стрельбе), Intelligence (интеллектуальность) и прочее позволят Вам составить представление о том, каких достижений можно ждать от Ваших людей в период боевых действий.

В целом, статистика личных показателей наемников варьируется от 1 до 100, где 100 является максимальным проявлением данной черты (здоровья, меткости и т.п.). По мере тренировок и участия в боевых действиях уровень наемников по тем или иным показателям может повышаться. При этом они могут запросить более высокое жалование.

Сумма денег на Вашем счету - Funds \*\*\*\$ указана внизу экрана справа.

### ХАРАКТЕРИСТИКИ НАЕМНИКОВ

Слева от портрета наемника размещаются связанные с ним характеристики.

**Salary** - Жалование. Показывает, за какой дневной гонорар готов данный наемник работать на Вас. Не рекомендуется закупаться экстрадорогими наемниками без лишней необходимости, если Вам будет трудно позже их оплатить. В крайнем случае Вы всегда сможете перезагрузиться и начать с более мощной командой.

У всех наемников есть 4 основные черты: Здоровье, Подвижность, Проворство и Интеллектуальность.

**Health** - *Здоровье*. Показывает общее физическое состояние наемника и объем повреждений, которые он сможет претерпеть, прежде чем погибнет. Здоровье, кроме классической "жизни", означает также эффективность применения наемником его навыков и умений (трудно выполнить какую-либо работу, когда Ваша рука готова отвалиться).

**Agility** - *Подвижность, ловкость*. Мера того, насколько четко реагирует наемник на ситуацию, будь то выстрел из пистолета или попытку избежание трещины при прогулке по окрестностям. В целом, подвижность показывает скорость передвижения наемника, его координацию и реагирование на событие.

**Dexterity** - *Проворство, сноровка*. Способность успешно выполнить действия, требующие высокой точности, и то, насколько успешно используются навыки наемника. Характеристика, крайне важная для медиков.

**Wisdom** - *Мудрость, интеллектуальность*. Возможность извлекать уроки из опыта и из тренировок. Кроме того, обделенные умом затрачивают больше времени на то, чтобы сообразить, какой путь для применения их навыков и выполнения приказов будет оптимальным.

Кроме перечисленных четырех, присутствует еще 4 второстепенных, но не менее (а скорее, даже более) важных позиций практических способностей наемника: Медицина, Взрывчатка, Техника, Меткость.

**Medical** - *Медицинские навыки*. Больницы на острове отсутствуют, поэтому раненым наемникам не на кого больше полагаться, кроме как на своих товарищей. Медицинские навыки персонажа показывают, насколько он/она знаком с медициной и способен залечить раны.

**Explosives** - *Взрывчатые вещества*. То, насколько наемник соображает в пиротехнике, его способность мастерить и использовать взрывчатку так, чтобы взорвать себя и своих напарников. Кроме того, это его способность обнаруживать и обезвреживать взрывчатку противника.

**Mechanical** - *Техническая образованность*. Многие предметы, которые наемник использует или с которыми входит в контакт, имеют механическую природу, и, чтобы поддерживать их в рабочем состоянии, требуется знание некоторых основ радиоэлектроники и тому подобное. В зависимости от своих технических навыков, наемник может чинить сломанные приборы, открывать сложные замки, собирать сложные приборы из имеющихся составных частей и просто обращаться со сложной техникой.

**Marksmanship** - *Меткость*. Зоркий глаз, и недрогнувшая рука, и число пуль, которые наемник выпустит по цели, прежде чем эта самая цель благополучно издохнет.

Из всего вышеперечисленного самым важным у наемника является его Класс (Class), отражающий общую сумму его навыков, срок его службы в A.I.M., число боев, в которых наемник участвовал, и его опытность. Класс наемника без лишних слов показывает, что он из себя представляет.

По мере повышения класса будут возрастать и другие способности наемника (в том числе - жалование).

### НАБОР НАЕМНИКОВ

К конструированию команды следует подходить самым что ни на есть тщательным образом, взвешивая каждого человека на весах полезности его для общего дела.

Вы можете пригласить на работу максимально 8 наемников. И первый же вопрос, каковым Вы должны задать, - сколько человек Вам потребуется для выполнения миссии. Всегда рекомендуется брать минимум - сэкономите в финансах на более серьезные миссии.

Для пролистывания списка наемников нажимайте стрелки вниз экрана. Другой способ - правый щелчок мыши на портрете наемника.

Щелкнув мышкой на портрет наемника, Вы предлагаете наемнику поступить к Вам на службу (Hire). Наемник соглашается или не соглашается (по личным соображениям), причем в обоих случаях выражает свое мнение по данному поводу в текстовой форме.

Если наемник соглашается, его уменьшенный портрет появляется слева в колонке, а основной портрет перечеркивается надписью "On Assignment". Если нет, то все остается на месте, а при наведении на портрет появляется "Repeat Interview" - еще раз посмотреть, в какой форме Вам отказали.

Наемники могут отвергать Ваши предложения о работе по разным причинам, но в целом все сводится к тому, как они рассматривают эффективность Ваших действий на поле боя. Короче, доверяют ли они Вам как командиру. Из чего можно сделать вывод, что не следует экспериментировать с "провальными" миссиями - рискуете остаться и вовсе без команды.

Чтобы уволить наемника, надо щелкнуть мышью на вновь возникшем портрете справа (Remove). Если щелкнуть на этом портрете правой кнопкой мыши, Вы сможете ознакомиться со статистикой - стандартным набором данных наемника.

Когда наемники наняты, нажмите EXIT. Вам будет задан вопрос, посылать ли завтра за Вашими вновь нанятыми наемниками вертолет. Если Вы подтверждаете, то оказываетесь снова в офисе и доступ к A.I.M. на сегодня для Вас закрывается. Если отказываетесь, Вас спросят, собираетесь ли Вы возвращаться в офис. Ответив отрицательно, Вы сможете продолжить заниматься подбором команды. Ответив положительно, Вы вернетесь в офис, все набранные наемники будут removed - выйдут из Вашей команды и Вам или придется идти нанимать их снова, или - ограничиться уже существующим подбором (в самом начале игры, конечно, Вам ограничиться нечем - никто не нанят).

После того, как команда набрана и вертолет заказан, отправляйтесь спать.

### **КОГО ИЗ НАЕМНИКОВ ВЫБРАТЬ, КОГДА Я ТОЛЬКО НАЧАЛ ИГРАТЬ?**

Мы рекомендуем избрать тех наемников, которые хорошо стреляют, и доукомплектовать их врачом. Позже Вам также для починки неисправных приборов и оружия потребуются механик, и, чтобы в дальнейшем лишний раз не оплачивать вертолет, его можно взять сейчас.

Вам доступны почти все наемники, чей уровень (level) = 1, и многие из тех, чей уровень = 2.

Из стрелков лучше всего взять таких замечательных людей, как Ivan, Fidel, Ice и Snake. Они стоят около полутора тысяч каждый, все четверо - 2 level. Не хватайтесь за более дешевых бойцов - Вы потратите время и деньги впустую, а самое важное - их смерти настроят других наемников по отношению к Вам негативно и никто не захочет наниматься к Вам на работу в следующий раз.

Не берите также тех, в ком не уверены, и кого на следующий же день придется увольнять. Уволив двух-трех человек, Вы в корне подорвете свою репутацию и опять же многие откажутся работать на Вас.

Внимательно смотрите на такую характеристику, как Health, а также Agility. Наемник с низким здоровьем и малой подвижностью во время боя будет располагать ничтожным количеством Action Points и толку от него будет чуть: он будет приходить к месту боя, когда бой будет уже окончен, а когда он захочет выстрелить, у него едва хватит Action Points на то, чтобы взвести курок.

Врача берите любого, только не самого дешевого, но и не самого дорогого из доступных. Например, Beth. Врач должен иметь высокий показатель по Medical - впрочем, на первых порах достанет и 50. Еще врачу неплохо бы иметь в бою побольше Action Points, чтобы успевать вовремя перевязывать раненых.

Хорошо, если у одного из стрелков есть хоть что-нибудь, чем можно похвастаться в медицинских познаниях. Когда у Вас появятся раненые (а они появятся), Ваш стрелок, вероятнее всего, окажется среди них. Если так, то Вы можете оставить его на базе лечить себя самого и остальных (режимы Doctor и Patient), а своего основного врача вновь использовать на поле боя для скорой перебинтовки раненых. Вам не придется отправляться воевать без врача, а здоровье раненых наемников, оставленных лечиться, поправится гораздо быстрее.

Механик - самый дешевый с максимальным показателем Mechanical. Ему не нужно уметь стрелять, так как он предназначен для того, чтобы, оставаясь на базе, ремонтировать сломанные детали. Для него достанет 1 level.

И еще совет. Подчас имеет смысл оставить почти всех наемников лечиться либо тренироваться, а одного-двух заслат в сектора собирать те предметы, на которые в предыдущих походах не хватило карманов.

Если будет настроение и если Вы играете на Easy, можете даже попытаться захватить сектор одним наемником. Принцип: убили одного противника, вышли из сектора, сохранились, снова зашли в сектор и т.д. Правда, после подобного наемники могут потребовать, чтобы Вы увеличили им жалование.

В остальном разберетесь сами, когда начнете играть.

### **CURRENT STATUS Экран**

*Рекомендуется прочесть, миновав первый день*

Нажав на кнопку INFO на экране набора наемников, Вы увидите информационный

экран Current Status, дающий Вам всестороннюю информацию о том, каков Ваш статус в среде Ассоциации Наемников.

Основное, на что Вам надо здесь обратить внимание, - Ваш рейтинг, отображенный в самом низу. Чем больше Ваш рейтинг, тем большее число наемников готово наняться к Вам на службу. Если Ваш рейтинг 100 процентов, Вам становится доступен даже тот наемник, что стоит аж 12 тысяч.

Чтобы добиться максимального рейтинга, Вы не должны допускать гибели своих наемников, их самовольных увольнений и пореже увольнять их самому. Кроме того, Вы должны ежедневно брать как можно больше секторов, как можно меньше секторов при этом теряя.

*Рассмотрим все прочие характеристики:*

- Completed Days: Сколько дней Вы уже провоевали.
- Mersenary Sorties: Число произведенных Вашими наемниками вылазок в сектора, занятые противником.

- Success Points: То, насколько оценивают наемники достигнутый Вами за все время боев успех.

- # Hirings: Количество нанятых Вами наемников (за все дни).
- # Fatalities: Количество наемников, сложивших головы на поле брани.
- # Terminations: Количество наемников, уволенных Вами.
- # Resignations: Количество уволившихся с Вашей службы наемников.
- # Non-Payments: Число раз, которые Вы не произвели причитающихся наемникам денежных выплат.

- Success Rate: Оценка достигнутого Вами успеха.
- Fatality Rate: Ваш рейтинг по числу смертей среди наемников.
- Non-Payment Rate: Ваш рейтинг по объему неплатежей.
- Current Team Size: Величина команды в настоящий момент (от 1 до 8).
- Avg. Health: Среднее здоровье по команде.
- Avg. Agility: Средняя подвижность по команде.
- Avg. Marksmanship: Средняя меткость по команде.
- Avg. Wisdom: Средняя интеллектуальность по команде.
- Avg. Salary: Средний заработок по команде.
- Minimum Team Cost: Минимальная дневная зарплата команды (если, допустим, все находятся в режиме REST).

- Maximum Team Cost: Максимальная дневная зарплата команды (допустим, все ушли на миссию).

- Current Balance: Ваш текущий капитал.
- Estimated Costs: Предполагаемые расходы.
- Estimated Income: Предполагаемый доход.
- Estimated Balance: Предполагаемый баланс.
- Overall Rating: Вышеописанный общий рейтинг, сводный из правой колонки данных на экране.

### **Экран VIEW TEAM**

*Рекомендуется прочесть, миновав первый день*

Щелкнув на заколоченном окне в Вашем офисе, Вы как бы выглядываете во двор и обозреваете набранную Вами команду. Частью характеристики повторяются, если сравнить с тем же экраном Current Status, частью - несут полезную информацию.

Sal = Salary, Heal = Health, Lvl = Level.

- Kills: Число врагов, убитым Вашим наемником.
- Difficulty: Уровень сложности, выбранный Вами в начале игры.
- Sectors Won: Число захваченных секторов.
- Sectors Lost: Число потерянных секторов.
- Sectors Owned: Число принадлежащих Вам секторов.
- Last Sector Gained: Номер последнего захваченного сектора.
- Factory Capacity: Число деревьев, которое способны обработать за день Ваши фаб-

рики.

- Total Trees Owned: Общее число принадлежащих Вам деревьев.

#### Expenses - Расходы.

- Guards: Расходы на охранников.
- Tappers: Расходы на тапперов.
- Team: Расходы на команду.
- Total: Итог по расходам.

#### Revenue - Доходы.

- Trees: Доходы от обработки деревьев.
- Total: Итог по доходам.

#### Funds - Общий итог по расходам и доходам.

### **ПЛАНИРОВАНИЕ ОПЕРАЦИИ**

Итак, утро нового дня, Вам сообщено задание и перед Вами карта острова.



1 - Карта разбита на 60 секторов (цифра 1 - в 49м)

2 - Командная секция

3 - Секция рабочей силы

4 - Секция дохода и производства

5 - Номер сектора, окончание

\* Разбивка на секции и нумерация - условные.

Карта поделена на сектора. Если Вы только начали играть, то выбор сводится к отсутствию такового: Вам доступен только один сектор (нижний правый).

Позже подконтрольно Вам станет большее количество секторов и Вы сможете решать, куда отправиться на этот раз. Однако в один день Вы можете отправиться только в 1 сектор (Вашу команду делить нельзя).

Чтобы направить своих наемников в сектор, щелкните перво-наперво на кнопку TEAM в Командной Секции под картой (в принципе, она должна быть нажата изначально). Затем на карте подведите белый квадрат к сектору, в который собираетесь отправиться (недоступные сектора затемнены), и щелкните (в секторе появятся несколько белых квадратиков - Ваша команда). Таким образом Вы укажете команде сектор, в который она должна отправиться. Щелкните правой кнопкой, чтобы отменить указанный пункт назначения (белые квадратики пропадут).

Номер сектора отображается над кнопкой OK. Всего секторов 60, нумерация соответствующая.

По идее, теперь Вы уже можете нажать на OK и приступить к выполнению миссии (позже Вам еще придется разместить тапперов). Однако есть еще несколько стадий, которые желательно пройти.

### ЭКРАН РАСПРЕДЕЛЕНИЯ

Теперь, когда отправной пункт (starting point) обозначен, щелкните на общее дневное жалование команды (под TEAM). Вы окажетесь на Экране Распределения.

Внизу экрана в центре находятся 4 денежные суммы.

Min Cost = Minimal Cost = Минимальная сумма жалования, которое Вы можете заплатить своим наемникам.

Max Cost = Maximum Cost = Максимальная сумма жалования.

Act Cost = Active Cost = Сумма жалования, которую Вы собираетесь платить, исходя из настоящего момента.

Proj. Bal = Projected Balance = Предполагаемый Баланс, то есть то жалкое состояние, в котором окажутся Ваши финансы после того, как Вы выплатите Active Cost.

Величина выплачиваемого по истечении готовящейся миссии жалования зависит от режимов, которые Вы установите.

Когда Вы только начали играть (первая миссия, сектор 60), все Ваши наемники находятся в режиме On Duty. Это означает, что они готовы отправиться драться с сантинговскими боевиками и получают за это по истечении дня максимум причитающегося им жалования.

Щелкнув на кнопку, фиксирующую режим On Duty, Вы вызовете ниспадающее меню, пользуясь которым сможете задать другие режимы:



*Rest (на 1/2 жалования)* - Наемник остается на отдых и заживает раны.

*Train (полное жалование)* - Наемник тренируется в стрельбе (marksmanship), обучается медицине (medical), механике (mechanical) и работе со взрывчаткой (explosives) или поднимает свой общий физический уровень (physical). Чтобы тренироваться в стрельбе, наемник должен располагать пистолетом. Наемники, чьи искусства и так достаточно значительны, будут по ходу тренировок поднимать свои способности медленно, в то время как новичкам самого минимума тренировок будет хватать, чтобы прыгнуть в полтора раза выше собственной головы. Когда выбран определенный режим тренировок, на изображении наемника появляется надпись, обозначающая, чем из вышеперечисленного он занимается (даются первые 4 буквы от названия).

*Doctor (полное жалование)* - Находящийся в режиме Доктора осуществляет руководство лечением тех, кто поставлен в режим Пациента. Режим Доктор доступен только для медиков. Для того, чтобы доктор мог полностью проявить свои возможности, он должен иметь при себе медицинскую аптечку.

*Patient (1/2 жалования)* - Пациент для наемника, поставленного в режим Доктора. Действителен, как Вы понимаете, только для тех, кто в лечебном уходе нуждается (то есть ранен). Отличается от режима отдыха Rest качеством медицинского обслуживания. Если в подобном лечении нуждается наемник, сам являющийся медиком, Вы можете сделать его Доктором и тогда он в первую очередь вылечит себя, а потом займется прочими Пациентами (однако жалование-то у него в этом случае сохранится полное!).

*Repair (полное жалование)* - Починка приборов и оружия, которое получило повреждение в ходе боевых действий на Метавере. Чтобы чинить приборы, механик должен иметь набор инструментов Tool Box в основной его/ее руке и требующий ремонта прибор во второй (левой) руке. Прочие нуждающиеся в ремонте приборы можно расположить в карманах куртки - механик будет чинить их в порядке сверху вниз. Несколько позже мы проясним, какие руки у наемника главные и где у курток карманы.

*Fire (без жалования)* - Уволить наемника. Дешево и сердито. Кстати, существует возможность отобрать у наемника все предметы, которыми он располагает, и только потом уволить. Очень удобно, вот только Ваша популярность в A.I.M., в связи с непостоянством характера, быстро скатится до нуля.

На изображениях наемников в режимах Doctor и Repair появляется дробь, допустим, 34/48. Вторая цифра означает максимальные возможности наемника по выполнению возложенной на него работы. Первая цифра - его текущие возможности (вероятно, он устал, ранен, озлоблен на жизнь и на Вас и потому не может функционировать с полной отдачей).

Когда Вы нажимаете на режимную кнопку, внизу слева экрана высвечиваются характеристики наемника.

## ЭКИПИРОВКА НАЕМНИКА

Щелкнув на изображении наемника, Вы попадаете в экран Экипировки Наемника. Щелкнув на его изображение снова, Вы выйдете назад к Экрану Распределения.

В данном экране Вы можете манипулировать предметами, находящимися на складе где-то в районе Вашего офиса, а также всеми предметами в распоряжении наемников (их Inventory).

Нажав на ОК, Вы вернетесь на экран Планирования Операции.

Стрелками около изображения наемника Вы можете продвигаться по списку наемников. Слева внизу указаны характеристики наемника.

Щелкнув правой кнопкой мыши на предмет, Вы получите его описание.

Щелкнув левой кнопкой мыши на предмете, Вы возьмете его и сможете переместить в другой слот в Inventor наемника, на склад или в Inventor другого наемника (чтобы положить предмет, надо еще раз щелкнуть мышкой, держа предмет в точке, где его можно положить).

Чтобы поместить предмет на место другого предмета, поднесите его к этому самому другому предмету и вместе с щелчком мыши Вы замените предметы, причем теперь будете держать этот самый другой предмет.

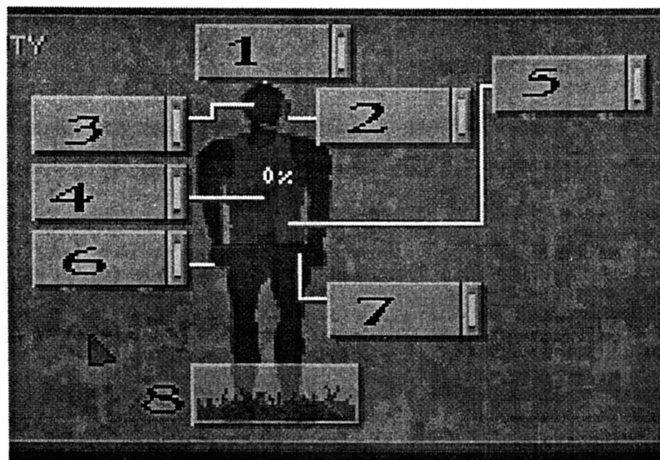
Если, удерживая Shift, щелкнуть на группе предметов, например, на трех гранатах, Вы подберете их все сразу.

Экран Экипировки включает в себя 2 отсека: Inventor наемника и склад (склад находится слева).

Склад изображен в виде вертикальной колонки их 4х предметов, рядом с которыми указано, сколько их имеется в наличии. Щелкнув на значке "%", Вы сможете увидеть то же самое в процентной форме. Щелкнув на нем еще раз (он теперь превратился в "#"), Вы вернетесь к прежним количественным измерителям. Стрелки рядом с колонкой служат для движения по списку предметов.

Вы можете брать предметы со склада, можете помещать их на склад. Когда Вы отправитесь на боевые действия, предметы на складе становятся недоступны. Inventor наемника представлено в виде схематичного изображения фигуры наемника с несколькими подходящими к нему стрелками. На концах стрелок базируются 7 основных слотов, в которых можно размещать предметы. Могут также возникать дополнительные слоты: если Вы надеваете куртку, у нее появляются карманы. И еще один слот - в ногах наемника (с травкой). Все слоты, кроме последнего, служат для ношения предметов.

Последний слот (на Фрагменте он помечен цифрой 8) - избавиться от предмета (выбросить в мусорную корзину, причем навсегда).



Рассмотрим слоты в порядке, как они отмечены на Фрагменте.

Первые 4 слота - устройства общего назначения, часто защитные.

Слот 1. Head Gear - Головной Прибор. Предмет, крепящийся на макушке. Чаще всего, это шлем (helmet).

Слот 2. Communications Device - Коммуникационное Устройство. Любимое место рации.

Слот 3. Face Gear - Лицевой Прибор. Солнцезащитные очки, газовая маска, и т.п.

Слот 4. Chest Cover - Прикрытие Грудной Клетки. Подойдет бронежилет или нечто подобное.

Следующие 3 слота - более сложные и разнообразные предметы. Предметы, находящиеся в этих слотах, тем или иным образом находятся в прямом использовании.

Слот 5. Vest Slots - Слоты Жилетки. Место для верхней одежды. Расширяющийся слот. Установив сюда куртку с тремя карманами, Вы получите еще ряд пустых слотов, в которые сможете складировать большинство типов существующих в игре предметов.

Слот 6. The Main Hand - Основная Рука (правая рука). Здесь Вы располагаете предмет, который собираетесь применять. Если Вам нужен боевик - то это нечто стреляющее или взрывающееся, если это врач - то это аптечка и т.п. Данный слот, наравне с пятым, является расширяющимся - добавочный слот служит для комбинирования предметов, например, винтовки (в основном слоте) и прибора наведения (в добавочном).

Слот 7. The Secondary Hand - "Вторичная" Рука (левая). Предметы, находящиеся в левой руке, могут быть во время игры без задержки переправлены в правую руку. Вообще же, чтобы в игре поменять предметы местами, требуется зайти в специальный экран, подобный этому.

Число с процентами в центре фигуры - уровень защиты наемника на настоящий момент. Его увеличение выше планки нуля обеспечивается наличием шлема (слот 1) и пуленепробиваемого жилета (слот 4).

Около предметов, которые находятся в карманах, проставляется их текущее количество - в один карман куртки можно положить 5 коробок с патронами.

Правая рука: положив две аптечки в правой руке одна на другую, Вы сможете их объединить. Положив коробку с патронами на пистолет, Вы перезарядите его.

Около предметов типа пистолета, в котором бывает разное количество пуль, проставляется это количество.

Как только Вы удовлетворились собою в роли завхоза и в роли командира, распределяющего режимы, щелкните на ОК, чтобы вернуться к Карте, на Экран Планирования Операции.

### НАЕМ РАБОЧЕЙ СИЛЫ

Что ж, Вы разобрались с наемниками. Но милитаризм не делает денег, он их, в основном, потребляет. И теперь Вам нужны те, кто восполнят убывающие фонды. На Фрагменте II смотрите под цифрой 3 Секцию Рабочей Силы.

Рабочая сила - Guards (охранники) и Tappers (тапперы). Подчиняясь Вашему приказу, они собирают урожай с деревьев, в то время как Вы стараетесь обеспечить им защиту.

Количество требуемых для выполнения миссии рабочих зависит от количества деревьев, находящихся в секторе (для тапперов), и протяженности занятой Вами зоны, которую надо патрулировать (для охранников). Кроме того, их количество определяется общим объе-

мом сока (sap), который Вы в состоянии использовать, - нет смысла брать больше, чем позволяют перерабатывающие мощности.

На карте деревья, которые достаточно здоровы и не подвергаются серьезной опасности нападения со стороны противника, обозначены зелеными квадратиками.

Черными квадратиками обозначены деревья, которые местные жители не готовы обирать. В целом, чем безопаснее сектор (число охранников, прилегающие сектора), тем выше готовность местного населения к работе.

Светлыми коричневыми квадратиками обозначены деревья, находящиеся в слишком плохой форме, чтобы их сок имело смысл собирать. Сок слабых деревьев теряет лечебные свойства и оттого бесполезен.

По мере того, как Вы добиваетесь доверия местного населения, а Сантино этого доверия лишается, все больше тапперов становятся готовыми работать на Вас. И, разумеется, частая гибель рабочих способна восстановить население против Вас, что было бы крайне нежелательным: не исключено, что игру выиграть станет невозможно и придется все начинать с NEW GAME в стартовом меню.

Деньги - ось, вокруг которой вращается мир. В Jagged Alliance это ощущается особенно явно. Дневная зарплата тапперов и охранников (она одинакова и для тех, и для других) отражается в Секции Рабочей Силы под вывеской Salary, а суммарная сумма выплат - ниже, где Cost.

Когда Вы только начинаете играть, Salary находится на среднем, вполне приемлемом уровне. Однако, если Вам не удастся остаться у местного населения в доверии, Вам придется поднять жалование, дабы привлечь к работе большее число желающих. Чтобы увеличить жалование, щелкните на кнопку, отображающую сумму Salary, и щелкайте правой кнопкой мыши для увеличения суммы. И, шелкая, исходите из того, что уменьшить эту сумму никак нельзя ни сейчас, ни позже - только повысить.

Чтобы разместить тапперов (желтые квадратики на карте, каждый эквивалентен трем тапперам) или охранников (синие квадратики на карте), надо щелкнуть на соответствующую кнопку в Секции Рабочей Силы (Tappers или Guards) и затем щелкнуть на сектор, в котором Вы собираетесь их размещать. Каждым щелчком левой кнопки мыши Вы ставите тапперов или охранников, правым щелчком - снимаете. Соратником этих двух кнопок является кнопка Team - нажав ее, Вы можете назначать стартовый сектор для команды наемников (об этом говорилось ранее).

## **ФИНАНСОВЫЙ МЕНЕДЖМЕНТ**

После того, как Вы покончили с размещением наемников, охранников и тапперов, Вы можете просмотреть Ваше текущее и планируемое, после завершения миссии, финансовое положение. Сделать это Вы можете, забравшись в Секцию Дохода и Производства (цифра 4 на Фрагменте II).

Рассмотрим, что здесь есть.

**Production Ratio** - Показатель рейтинга производства, дробь под кнопкой Trees. Показывает количество сока (sap), которое будет собрано при выполнении миссии, против того количества сока, которое может быть переработано. Как Вы понимаете, нет смысла собирать больше, чем позволяют производственные мощности.

**Harvest Ratio** - Показатель рейтинга сбора, дробь, стоящая под дробью Production Ratio. Показывает количество здоровых деревьев, которые годятся для сбора урожая, против общего количества деревьев.

**Trees** - Нажав кнопку Trees (деревья) и удерживая ее, Вы сможете посмотреть статус всех сокоперерабатывающих фабрик: их расположение, вместимость и число деревьев в обороте.

**Revenue** - Общая величина дохода, который Вы собираетесь получить по окончании миссии (при ее успехе, конечно).

**Proj. Balance** = Projected Balance = Планируемый баланс, иначе - Ваши финансы на момент окончания миссии, какими они будут. Считается, как сумма денег в наличии - планируемые расходы + Revenue. Расходы на вертолет вычитаются до того. Если цифры в Балансе красного цвета, значит, Вы заканчиваете день с серьезными потерями и имеет смысл обдумать ситуацию еще раз, прежде чем лезть в петлю (то бишь в чрезмерные расходы).

Когда Вы только начнете Jagged Alliance, Proj. Balance какое-то время будет оставаться красным - Вы не сразу станете получать доходы.

Щелкнув на кнопку, показывающую сумму Proj. Balance, Вы сможете посмотреть сводную таблицу финансовых показателей.

Таблица поделена на 3 секции: Revenue, Expenses, Summary.

1) Статья Доходов - Revenue.

- Per Tree: величина дохода, который Вы получаете с каждого обработанного дерева.

- Total: величина общего дохода, полученного умножением Per Tree на число запланированных под обработку деревьев.

2) Статья Расходов - Expenses.

- Team: общая величина жалования, выплачиваемого наемникам.

- Tappers: суммарное жалование тапперов.

- Guards: суммарное жалование охранников.
- Total: общее жалование, рассчитываемое как Team+Tappers+Guards.
- 3) Итоги - Summary.
- Day: текущий день. Можно трактовать также как номер миссии, считая по порядку от начала игры.

- Current Balance: текущий баланс - Ваш финансовый капитал на начало дня.
- Projected Balance: планируемая величина Ваших финансов на конец дня.

Щелкните на ОК, чтобы вернуться назад к классическому экрану карты.

### МИССИИ

Перед тем, как Вы начинаете планировать стратегию на следующий день, появляются Джек или Бренда, которые дают Вам наставления по поводу того, что Вам следовало бы выполнить в течение дня.

Для Вас совсем не обязательно делать то, что от Вас требуют. За невыполнение того, о чем Вас просили, Вас легонько пожурят и не более того. И потом Вы всегда можете взяться за предложенное Вам дело позже, на следующий день.

Однако, если Вы выполняете порученное Вам задание, Вас часто премируют некоторой суммой денег, что не так уж и плохо. И, кроме того, обычно Вам даются стратегически важные для Вашей собственной деятельности задания. Например, захватить фабрику по переработке сока, без которой увеличивать сбор сока становится бессмысленным.

Первое Ваше задание (внимание, начинающие!) - добыть Micro Purifier, без которого невозможно производство сока. Чтобы добыть его, Вы должны пойти в 39 сектор (тот, что слева от Вас, когда Вы только что высадились в 60м). Micro Purifier будет у первого же из убитых врагов. Максимум - у второго (их там всего-то двое).

Позже, гораздо позже, когда разразится эпидемия среди деревьев, Вас попросят при- тащить Pamela Flowers. Выглядят как букет цветов. Если Вы найдете их раньше, чем о них попросят, и они будут находиться на складе, то Вам придется взять их с собой на миссию, чтобы у Вас их зачли. Здесь в игре сбой: пока они просто лежат на складе, их не находят.

### ПРОВОДНИК

Уходя на первый свой день за Jagged Alliance, не набирайте всех 8 человек. Во-первых, это просто не нужно - лишняя трата денег. Во-вторых, в начале второго дня, если у Вас будет свободное место, Вы получите одного из четырех личных проводников Джека, который станет работать на Вас бесплатно.

Он ничего не умеет, однако таскать предметы может (бесплатный грузовичок) и знает о каждом секторе полезную информацию, которой каждый раз будет Вас доинмать (изредка он сообщает что-то действительно интересное). К тому же, у него хорошее зрение: в бою он один из первых, кто видит противника. Только не заставляйте его стрелять...

Вы всегда можете его уволить - Ассоциация Наемников не возропщет на Вас за это.

Если его убивают, Вам дается второй из проводников. Убивают второго - третьего, если и третьего - то четвертого. Причем, каждый следующий несколько лучше, чем предыдущий, и последний, четвертый, даже и выстрелить разок-другой может, не попав при этом сам в себя.

Есть практики, которые посылали первых трех проводников под пули на верную гибель, чтобы получить в итоге четвертого (все также бесплатно). Однако к тому моменту, когда Вы наконец-то получаете воледеланного четвертого, у Вас уже оказывается достаточно денег, чтобы нанять нормального стрелка.

Если Вы увольняете проводника (без разницы, которого по счету), Вы уже не сможете получить его снова.

### ИГРОВОЙ ЭКРАН: ПОНИМАНИЕ И УПРАВЛЕНИЕ

Наемники, охранники и тапперы распределены так, как Вам бы того хотелось, и Вы готовы приступить к игре. Что ж, нажимайте ОК под картой, подтвердите в ответ на запрос свою готовность, щелкните правой кнопкой мыши, если хотите прервать ролик с отправляющимися на работу тапперами (или кто там они) и...

Вы попадаете на Основной Игровой Экран Jagged Alliance.

В зависимости от Ваших предпочтений и от ситуации, Вы можете использовать 4 ракурса карты сектора, используя клавиши PgUp/PgDown для переключения, где:

☒ Full: верхняя Строка Меню и Строка Inventory убираются - полный экран ракурса.

☒ Wide: с обеих сторон убираются панели с портретами наемников. Не очень удобно? Отнюдь, как только Вы выбираете фигурку наемника на поле, появляется его портрет, а также его строка Inventory.

☒ Normal: Игровой Экран в таком виде, как он возникает при старте.

☒ Sector: взгляд на сектор с высоты птичьего полета. Находясь в данном ракурсе, Вы можете двигаться, но не можете атаковать. Щелкнув правой кнопкой мыши в некоторой точке в секторе, Вы переместитесь в ракурс Normal, центрированный на этой точке.

Нажимая Tab, Вы сможете переключаться между Normal и Вашим последним выбранным вариантом из списка Full/Wide.

Клавиша Insert служит для включения автоматической карты местности. На карте будут показаны места, которые Ваши люди обследовали, и, что наиболее важно, все углы и

закоулки, где они побывали. Увидеть карту местности Вы можете, нажав Tab. Чтобы выключить автоматическую карту и посмотреть другую точку в секторе, щелкните в этой точке правой кнопкой мыши.

Находясь в ракурсе обзора Sector, Вы будете видеть на игровом поле множественные разноцветные квадратики, где:

- белые: активные наемники;
- серые: неактивные наемники (Action Points=0; без сознания; пр.);
- синие: охранники;
- желтые: тапперы;
- красные: враг;
- бело-серые мигающие: предметы, замеченные Вашими людьми, но еще не взятые.

Поговорим о панелях с изображениями наемников (справа и слева от игрового поля).

Рядом с головой наемника находится столбчатая диаграмма, где:

- красный столбец: здоровье, физическое состояние наемника. Столбец убывает, если наемник ранен. Неисправленные повреждения тела (т.е. ранения) наемника отображаются желтым цветом, а залеченные - розовым. Заметьте, что не перевязанные раны имеют тенденцию к ухудшению и жизнь наемника убывает, пока рана не оказывается перевязанной (или пока он не умирает);

- синий столбец: дыхание, энергия наемника, его усталость. Шкала падает, когда наемник утомлен, и восстанавливается после того, как ему удастся передохнуть. То, как быстро оправляется наемник, зависит от его физической формы и жизненного уровня (красный столбец) и от общего объема выполненной за день работы;

- оранжевый столбец: как много может сделать наемник в одном раунде поединка, показатель Action Points.

Щелкнув на диаграмме левой кнопкой мыши, Вы сможете посмотреть статистику наемника.

Щелкнув правой кнопкой на изображении наемника, Вы вызовете небольшую панель.

Мите - отключение незначащих высказываний наемника. Полезно, когда играете вечером. О других двух кнопках речь пойдет в разделе Военные Маневры.

Когда наемники растекутся по карте, для Вас возникнет угроза забыть, где кто находится. Чтобы вызвать участок карты с наемником на нем, щелкните на его/ее портрет. На фигурке наемника замирает белое кольцо. Щелкнув дважды, Вы выделите наемника.

Вверху экрана слева находится номер сектора, в котором Вы находитесь. Если в секторе присутствует враг, то фон, на котором прописан номер сектора, мигает с красного цвета на зеленый. Если в секторе врага нет, то фон зеленый.

Справа вверху экрана находится Показатель Времени. Миссия занимает у Вас полный день, с 7 утра до 7 вечера. По мере того, как близится вечер, зеленая полоска времени убывает, окрашиваясь в красный цвет. Щелкнув на полоске, Вы вызовете изображение наручных часов с указанным на них временем.

В игре используются 3 формы времени, где:

- реальное время: нормальное течение игры;

- Turn-Based time: ход времени замедляется, когда наемник вступает на территорию врага, что дает Вам время поразмыслить над тем, какую стратегию лучше избрать. Это походный режим;

- Compressed Time: если Вы закончили все свои дела на сегодня и готовы завершить миссию, Вы можете нажать клавишу C для ускорения хода времени. Если в секторе есть противник, время не ускорится;

- пауза: кнопка P на клавиатуре. Когда Вы заходите в значительные экраны: общая карта секторов, Inventory наемника и прочее,- игра также приостанавливается.

Строка Inventory - слоты внизу Игрового Экрана, в которых находятся предметы, которыми располагает выбранный в настоящий момент наемник.

Показаны не все предметы, а только предметы второй группы (цифры 5, 6 и 7 на Фрагменте III).

Слот слева - правая (основная) рука. Слот справа - левая (вторичная) рука. Остальные слоты - карманы куртки.

Используете Вы только те предметы, которые находятся в правой руке.

Щелкнув правой кнопкой мыши на слоте левой руки, Вы сможете мгновенно поменять предметы, находящиеся в руках, местами. Кроме того, Вы можете менять предметы "стандартным" образом, поднеся один левой кнопкой мыши и поместив его на место другого.

Щелкнув правой кнопкой мыши на слоте куртки или правой руки, Вы переместитесь в Экран Inventory. Существует еще 2 способа зайти в этот экран: нажать I на клавиатуре или нажать на INV в верхней Строке Меню.

В Экране Inventory нет никаких новшеств, о которых бы у нас ни шла речь ранее. Единственная разница: нижний слот у ног наемника (цифра 8 на Фрагменте III) означает "бросить предмет на землю", а не избавиться от него на веки вечные, как то было во время пребывания на базе. Выброшенный предмет можно подобрать.

## ФОРМЫ КУРСОРА

В зависимости от выполняемых Вами действий, курсор мыши может принимать 3 базовые формы. Это курсоры Destination Cursor, Use Cursor, Hand Cursor. Далее речь пойдет о них.

### Destination Cursor - Курсор Назначения.

Чтобы выделить (выбрать) наемника, достаточно щелкнуть на его фигурку на поле левой кнопкой мыши или же на его портрет. При этом его рубашка окрасится в белый цвет.

Курсор назначения в нормальном виде представляет собой небольшой квадрат. Выделите наемника и щелкните левой кнопкой мыши дважды в одной точке, чтобы наемник отправился в эту точку. Пока наемник движется по заданному маршруту, вокруг его портрета горит синяя рамка.

Вопрос: Как двинуть всех наемников сразу?

Ответ: Не отпуская левую кнопку мыши, щелкните правой кнопкой. Не работает в Turn-Based режиме.

Вопрос: А красться можно?

Ответ: Вполне. Удерживайте клавишу Shift, направляя наемника в точку назначения.

Вопрос: Как отменить отданную команду о передвижении?

Ответ: Нажмите клавишу ALT и щелкните дважды в новой точке назначения. Другой способ - дважды щелкните на его портрете.

Вопрос: Наемники умеют укрываться?

Ответ: Во всяком случае, попытаться могут. Щелкните на выделенном наемнике правой кнопкой мыши, затем левой для подтверждения или же - щелкните на наемнике левой кнопкой, удерживая при этом ALT нажатым.

Наемники ходят с разными скоростями, зависящими от их общего физического состояния, уровня энергии (синий столбец) и самого характера местности. Обычно они избирают оптимальный маршрут для передвижения. Однако не всегда подобный маршрут является оптимальным, исходя из Вашей точки зрения.

С движением связаны 4 опции, которые Вы можете включать/выключать из Вашего офиса в Метавире "вечером" через Контрольную Панель (цифра 3 на Фрагменте I) или же непосредственно из Игрового Экрана через OPT в Строке Меню.

- Show Paths: Если опция включена, то, когда Вы выделите наемника и подведете курсор назначения к точке на местности, в которую можно отправиться, к ней от наемника протягивается цепочка следов - маршрут, которым наемник пойдет. Если Вы ранее задали наемнику дальнюю точку назначения, до которой он не в состоянии был добраться за свой ход (речь о Turn-Based режиме), то, чтобы исчезла старая цепочка следов и Вы могли посмотреть новую, надо щелкнуть единожды на фигурку наемника.

- Safety Move: Для того, чтобы отправить наемника в определенную точку на местности, Вы должны щелкнуть дважды. Если Вы уверены, что Ваша рука не дрогнет, и второй страховочный щелчок Вам не нужен, поставьте опцию на OFF.

- Fast Scroll: Если быстрое скролирование включено, Вы сможете мгновенно проноситься из одного конца сектора в другой (подводя мышку к краю экрана). Правда, если у Вас Pentium133, это может быть слишком быстро...

- Step Sounds: Звуки шагов наемников. Чтобы на слух определять, стоят Ваши подопечные или же деловито направляются куда-то.

Наемники могут прикрывать один другого в боевой зоне. Выберите первого наемника, поставьте курсор над другим и нажмите X. Если первый заметит противника, он уйдет в сторону и второй получит возможность выстрелить. Данный способ хорош для проверки окон (не стреляет ли из них кто?) и т.п.

Одышка - серьезная вещь. Когда наемник устает или выдыхается (синий столбец близится к минимуму), он предупреждает Вас об этом голосом. Если Вы продолжаете гонять его, он падает плашмя и лежит, пока его дыхание не восстановится. Чем сильнее он измотан, тем больше времени потребуется ему, чтобы прийти в себя. Вообще же, здесь весьма полезны фляги с водой - Canteen.

### Use Cursor - Курсор использования предмета.

Выделите наемника и щелкните правой кнопкой на игровом поле. Курсор мыши превратится в символ, соответствующий предмету, находящемуся в правой руке наемника. Если это пистолет - курсор превратится в прицел, если ключ - курсор превратится в ключ, если это апт чка - в красный крест и т.д. Если это что-то такое, что не используется из слота правой руки (рация, например), то курсор превратится в знак вопроса.

Если Вы, держа пистолет в правой руке, щелкаете правой кнопкой мыши, а символ прицела не появляется - значит, в пистолете кончились патроны (в целом: если курсор не принял нужной формы, значит, предмет не будет работать, пока не будет соединен с каким-то другим предметом).

Когда курсор принял форму нужного символа, Вам остается лишь указать наемнику, где (или на ком) применить этот символ. Выбрали мишень пистолета - укажите, по кому стрелять (кстати, можно и по своему соратнику-наемнику).

Далее. Щелкнув дважды на предмете (стул, дверь, окно и пр.), Вы заставите наемника подойти к указанному предмету и попробовать взять его, проверить, открыть и т.п. - в целом, осмотреть.

Чтобы поднять предмет, лежащий на земле, Вы можете использовать 2 способа. Первый способ: встаньте над предметом, зайдите в экран Inventory и просто переместите его из слота, на Фрагменте III обозначенного цифрой 8, в любой другой возможный слот. Второй способ: держите над предметом курсор мыши, пока он не превратится в ладонь, и затем дважды щелкните - наемник подойдет к предмету и подберет его, после чего Вас попросят указать, в какой из слотов Вы хотите поместить данный предмет.

Не все предметы лежат на земле и, соответственно, не все приходится подбирать столь варварскими способами. Многие предметы, лежащие на стульях, в коробках и т.п., берутся простым двойным щелчком на них. Правда, затем все равно надо указать, куда поместить поднятый предмет.

Наемники могут обмениваться предметами. Для этого Вы должны поставить двух (можно больше) наемников рядом друг с другом и зайти в Inventory одного из них.

Портреты наемников, стоящих рядом и с которыми возможен обмен, не заштрихованы. Возьмите предмет, щелкните на портрет наемника, которому хотите передать предмет, и опустите предмет в свободный слот. Учтите, если Вы производите обмен в Turn-Based режиме, это отнимает у обоих обменивающихся некоторое число Action Points.

Наемники могут найти множество применений своим рукам. Выделите наемника, поднесите курсор к закрытой двери - курсор превратится в надпись DOOR; щелкнув, Вы прикажете наемнику открыть дверь. Щелкнув на точке, на которую нельзя встать, Вы заставите наемника осмотреть ее; щелкните на коробке или ящике, чтобы заставить наемника открыть их. И прочее в том же духе.

Вы всегда можете превратить курсор в символ руки (означающий "взять"), нажав и удерживая CTRL.

Удерживая CTRL и подведя курсор к интересующему предмету, щелкните правой кнопкой мыши и получите увеличенное изображение предмета. Кстати, идеальный способ для чтения дорожных указателей. Другой способ чтения указателей - нажать "Z", когда курсор находится на указателе.

### СТРОКА МЕНЮ

Рассмотрим верхнюю Строку ниспадающих Меню и команд, проходящую наверху игрового экрана.

**DONE** - Данная команда становится доступна только в Turn-Based режиме, когда в секторе есть противник. Нажатие DONE означает окончание Вашего хода и ход противника. Читайте об этом подробнее в разделе Военные Маневры и прилегающих разделах.

**TRAVerse** - Перебраться в соседний сектор. East = Восток = Налево. West = Запад = Направо. South = Юг = Вниз. North = Север = Вверх. Подведите команду (всю!) к верхней (северной) границе экрана и нажмите на TRAV и на North, чтобы перебраться в сектор, находящийся, если смотреть на общую карту острова, над сектором, в котором Вы сейчас находитесь.

**INventory** - Экран Экипировки.

**MAP** - В любой момент Вы можете взглянуть на карту острова. Это позволит Вам сориентироваться, какие сектора под контролем у Вас, какие - у противника (они затемнены) и куда Вам направляться дальше. Ниже мы разберем Guard Management, который предоставляется Вам на данном экране.

**OPTions** - Вы можете переключать различные конфигурационные установки игры, а также использовать QuickSave - быстрое сохранение по ходу игры; однако Вы не можете сохранять в Turn-Based режиме. Восстановить сохраненную игру (если таковая есть) - QuickRestore. Если Вам надо срочно выключить игру (в седьмой раз с кухни зовут обедать), а Вы пребываете в разгаре Turn-Based поединка, то Вы можете нажать ALT-X (выход из игры); при этом Jagged Alliance спросит Вас, не хотите ли Вы сохранить; сказав Yes и загрузившись позже, Вы сможете продолжить сражаться, однако, если Вы вместо этого откажитесь от продолжения, позже Вам этого сделать уже не удастся - файл сохранения будет стерт. Вообще же все quicksave's стираются по исходе дня.

**ABORT** - Ответив на первый запрос положительно, Вы прервете день. Ответив на второй запрос положительно, начнете играть день заново с момента, когда Вас забрасывают в начальный сектор. Ответив на второй запрос отрицательно, Вы выйдете в Стартовое Меню.

### GUARD MANAGEMENT

Нажав на MAP в Строке Меню, Вы попадете на экран с картой Метавиры и с возможностью осуществления менеджмента охранников. Здесь Вы можете засылать их на новые рубежи (сектора).

Щелкните на сектор, где есть охранники, чтобы снять одного из них; щелкайте, пока не снимите всех охранников, которых хотели снять. Их число будет отображено в виде охранника, держащего плакатик с цифрой.

Поместите охранников в те сектора, куда Вы хотите их забросить, с помощью левой кнопки мыши.

Нельзя перемещать охранников в сектора, занятые противником. Нельзя перемещать охранников за раз больше, чем из одного сектора.

#### Опции Guard Management:

- Stationary Guards: число охранников, занятых патрулированием заданных Вами секторов;

- Guards In Transit: охранники, занятые перемещением из одного сектора в другой;
- Total Guards: общее число охранников, которыми Вы располагаете;
- Awaiting Destination: охранники, которых Вы сняли с сектора, но для которых Вы еще не определили пункт назначения;
- From Sector: сектор, из которого Вы готовитесь перемещать охранников;
- Minimum Travelling Hours: время в часах, которое уйдет на то, чтобы переместиться на новые позиции. На то, чтобы перебраться в соседний сектор, у стражника уйдет полчаса.

Стражники, назначенные к перемещению в другие сектора, отображаются блеклыми синими значками.

Чтобы отменить данный охраннику приказ о движении, переведите мышь в сектор, куда он помещен, и щелкните правой кнопкой, удерживая CTRL нажатым. Подобное можно делать, пока Вы не вышли из экрана MAP и не вернулись к игре.

Игра уведомит Вас, когда охранник достигнет точки назначения.

## **ДВИЖЕНИЕ ПО СЕКТОРУ**

Допустим, Вы захватили сектор (или, только что начав играть, пригрездились в 60-й сектор).

Для начала обойдите сектор вдоль и поперек: встречаются ящики, спрятанные в зарослях, которые найти очень легко - надо пройти неподалеку от них. Встречаются также разбросанные по разным закоулкам интересные предметы.

Необходимо обыскать все сколько-нибудь подозрительные ящики и коробки как снаряды, так и в помещениях. Они - единственный источник Вашего оружия и вообще снаряжения.

Перед тем, как вторгаться в захваченный противником сектор, разберитесь с вооружением Ваших наемников: кто чем стреляет, есть ли патроны.

Обнаружение противника целиком и полностью зависит от зрения наемника, и Вы видите противника таким, каким видит его наемник, и до тех пор, пока наемник его видит. Если все Ваши наемники находятся по одну сторону стены, они не видят, что происходит по другую сторону стены.

На местности могут быть запрятаны взрывные устройства. Не каждый наемник услышит тиканье бомбы с часовым механизмом и тем более не каждый поймет, что это - бомба. Вообще же, противника не всегда нужно увидеть - его можно также и услышать.

Перед тем, как заставлять наемника переплывать реку, удостоверьтесь, что у него все в порядке с дыханием (синий столбец) - он может и не доплыть.

Находясь в воде, наемники не могут использовать механические предметы (включая пистолеты и винтовки). Поскольку в воде встречаются всяческие опасности типа злонамеренных хищных рыб, то уместным будет, прежде чем отправлять наемников в плавание, вкладывать им в правую руку холодное оружие.

Всегда есть шанс, что находящиеся в Inventory наемника предметы испортятся от воды. Если Вам подобное несимпатично, то старайтесь не загонять наемника в зону, где ему придется плыть - попытайтесь пустить его по мосту или ограничить движение вброд. Правда, если долго ходить вброд, приборы все равно испортятся.

Постройки. Если дверь открыта или у Вас есть ключ к ней (нашли или обронил убитый противник), Вы легко проникнете в помещение. Если дверь надежно заперта и нет ключа - Вы можете попытаться использовать на ней набор отмычек, булыжник, гранату и пр.

Найденные Вашими наемниками предметы, если использовать режим вида с высоты птичьего полета (PgDn нажмите), будут мигать серо-белым цветом. Однако предметы, лежащие в ящиках и вообще не увиденные еще Вашими наемниками, Вы так не найдете. Выход - обшаривайте все подозрительное. Для ящиков используйте отмычки.

Предметы легче обнаруживаются наемниками, закаленными боевым опытом. Еще больше пользы от наемников, вооруженных Metal Detector - металлоискателем.

Когда наемники находят нечто, что, по их субъективному мнению, закопано в землю, они помещают синий флаг в этой точке. Что там закопано - одному Всевышнему известно. Не исключено, что добротная противопехотная мина. Чтобы начать копать, щелкните дважды на синем флаге мышкой.

Если Ваш наемник нашел взрывное устройство и спрашивает, надо ли ему его обезвреживать, посмотрите, какой у него уровень Explosives. Вообще же, лучше не рисковать (или предварительно сохраниться).

## **ПРАВИЛА ВОЙНЫ**

Итак, наконец-то, после тысяч опостылевших нам и Вам менюшек, мы приступаем к рассмотрению Turn-Based режима - военных действий на пересеченной местности. И, как обычно, начинаем его рассмотрение с общей информации и менюшек...

Боевые действия начинаются в момент, когда Вы, радуясь и напевая, вторгаетесь в занятый противником сектор. Для этого, собрав наемников у границы своего сектора с сектором противника, Вы нажимаете "I" на клавиатуре или используете TRAV. Собирать наемников лучше, нажав левую кнопку мыши и затем, удерживая ее, правую.

Сектор становится Вашим в момент, когда все солдаты Сантино в секторе оказываются на положении трупов.



Как только Вы захватили сектор, имеет смысл поместить в сектор пару-тройку охранников (смотрите Guard Management), чтобы его через час не захватили назад.

По мере освоения острова Метавира в ущерб войскам Сантино, Вы будете получать под контроль сектора, которые, отмечая траекторию Вашего победоносного шествия, будут соприкасаться друг с другом.

"Связанными" считаются сектора, соприкасающиеся одной из сторон (не по диагонали). Связанные сектора позволяют Вам:

- перевозить сок (sap) в сектора, где находятся фабрики;
- перемещать охранников;
- собирать сок с деревьев.

Рассчитывайте на то, что Ваши наполеоновские планы по захвату острова ничем не отличаются от планов Сантино. И тот будет стараться отовоевать захваченные Вами сектора назад. Не изумляйтесь, когда перед Вами возникнет экран, где будет сказано, что противник напал на такой-то сектор числом Епему=X, где Ваших охранников - Y, а тапперов - Z, и под звуки отдаленного боя все три цифры начнут потихоньку убывать.

Если Вы предполагаете, что противник будет продолжать атаковать сектор и Ваша защита его не удержит - рекомендуется убрать оттуда охранников с помощью экрана Guard Management. Тапперов убрать из сектора, увы, нельзя.

1 ход занимает 5 минут по метавирскому времени.

Во время боя все определяется наличием у Ваших наемников Action Points - очков активности, или как там это будет по-русски. Все действия покупаются за эти очки: движение, выстрел, обмен предметами, открытие двери, взятие предмета, применение какого-либо предмета - все. Израсходовав все (или сколько Вам надо было) Action Points, Вы нажимаете на DONE, противник выполняет свои ходы и Вы продолжаете с новыми Action Points. Таким образом в Jagged Alliance выполняется походный режим.

И все было б очень скучно, если б тем и ограничивалось.

Начнем с того, что у каждого наемника свое количество Action Points. Например, Mr. Huger On Sugar за свой ход может, фигурально выражаясь, несколько раз оплыть вокруг острова и обследовать сушу на предмет спрятанного там оружия, и у него еще останутся Points, чтобы выстрелить. Mr. Sliety Slower Than Death, с другой стороны, за свой ход едва успеет понять, что вокруг него что-то такое творится.

Кроме того, количество Action Points у наемника и то, как много он с ними может сделать, зависит от его физической подготовки. И зависит от того, насколько он измотан (синий столбец), зависит от того, ранен ли он.

Игра всегда сообщает Вам, сколько будет стоит (в Action Points) то или иное действие. Когда Вы наводите мишень пистолета на противника, в мишени прописывается "стоимость" выстрела. Аналогично при ходьбе и т.п.

Чтобы присесть/залечь в кустах (правая и затем левая кнопка мыши на фигурке наемника), требуется 2 Action Points.

Важный момент:

Вам не обязательно, вломившись в хорошо обороняемый сектор, вести бой до победного или же трагического конца. Вы можете подвести наемников к границе сектора и перевести их как назад в свой сектор, так и - в занятый противником (может, Вы так решили путь сократить?). Переводите стандартно, с помощью TRAverse.

И еще один важный момент. Вы должны закончить бой прежде, чем сядет солнце и закончится день! Это крайне важно, так как один или больше Ваших наемников неминуемо погибнут, когда вертолет будет забирать Вашу команду из сектора боя домой на базу. Если видите, что времени на завершение боя не хватает, немедленно уведите наемников из сектора на занятую Вами территорию или выполняйте QuickRestore - не забудьте: вместе с окончанием дня все QuickSave'ы стираются!

## ВОЕННЫЕ МАНЕВРЫ

Продолжим разговор о том, что делает бой менее скучным, чем простое чередование ходов.

Как Вы уже поняли, то, что Вы видите противника, еще не означает, что он видит Вас (вот если он по Вам стреляет - значит, точно заметил!).

Как правило, Ваш наемник замечает противника, выполняя передвижение. Увидев, он останавливается и сообщает Вам об этом. Вы можете приказывать ему продолжить движение, можете заставить выстрелить - как угодно.

Бывает, что противник засекает Вас при Ваших передвижениях и тогда тот, кто Вас заметил, получает право хода, за который он вполне может Вас обстрелять.

Когда Вы нажали DONE и идет ход противника, также не исключено, что противник, выполняя свои передвижения, попадет в поле зрения Вашего наемника. Тогда тот, кто его увидел, получает право воспользоваться теми Action Points, что остались у него с предыдущего хода. Затем надо снова нажать DONE.

В обоих последних случаях, когда ход прерывается, появляется надпись, содержащая слово "Interrupt".

Едем дальше. Часто Вы приказываете наемнику идти в некую отдаленную точку на

местности, куда он ну никак не может добраться за 1 ход. Чтобы не задавать направление движения заново, переключитесь в режим вида с высоты птичьего полета и щелкните на портрете наемника дважды: во второй раз на портрете появится слово CONTINUE - продолжить движение.

Если в секторе, где происходит столкновение, неким чудесным образом оказались Ваши охранники, они помогут Вам, чем смогут, - укажут местоположение солдат противника, постреляют немного и т.п.

#### Выстрел

Как стрелять, Вы в курсе: стреляющее устройство типа пистолета в правой руке, правая кнопка мыши (курсор превращается в мишень), двойное нажатие левой кнопки мыши на фигурке вражеского наемника.

Когда Вы совершаете выстрел, Вы можете увеличить число Action Points, которое расходуется на выстрел, и при этом немного увеличить его точность. Щелкните мишенью на противнике - она превратится в квадрат с изображением суммы Action Points. Теперь щелкайте правой кнопкой мыши для изменения Action Points на данный выстрел (у Вас будет 4 варианта). Если Вы, пока щелкали, передумали стрелять, нажмите ESC на клавиатуре.

Увеличение Action Points необходимо также в случае, если Вы хотите использовать Score, когда он есть, - более точный прицел.

Вообще же, когда Ваш наемник пристреляется по одной мишени, на выстрел затрачивается меньшее число Action Points (да и точность заметно возрастает). И, так как то же самое относится к противнику, то не рекомендуется выдерживать осаду под одним кустом - надо перебегать с места на место.

Наемник перезаряжает пистолет, если у него истошились патроны, самостоятельно. Если они у него кончились, он Вам об этом сообщит.

Если пуля попадает в цель, то из цели выскакивает цифирка со знаком минус, означающая, сколько единиц жизни лишилась цель в ходе Вашего выстрела. Это касается и противника, и Вас. У Ваших наемников, в дополнение к тому, еще и портрет на секунду окрашивается в красный цвет.

Когда наемник заканчивает свой земной путь, на месте его портрета возникает траурного вида череп.

Выстрелы из более мощного оружия и с ближней дистанции гораздо более разрушительны.

Есть две опции, регулирующие разрушительные наклонности Вашего наемника. Дос-туп к ним Вы получаете, щелкнув правой кнопкой мыши на его портрете.

- MAX AIM: Максимальное прицеливание. Наемник всегда будет пытаться стрелять на пределе своих способностей, а соответственно, и Action Points, требуемых для выстрела (броска гранаты, пр.).

- RSV PNTS = Reserve Points: Сохранение Points. Если включит опцию, то, выполняя движение, наемник остановится, когда остающееся число Action Points станет таковым, что не позволит ему совершить выстрел, если он продолжит движение. При этом его остающиеся Action Points будут желтого цвета. Разумеется, Вы можете приказывать ему продолжить движение.

Когда у наемника не остается Action Points для совершения выстрела, остающиеся окрашиваются в красный цвет. Когда у наемника вообще не остается Action Points, его портрет затемняется.

Если Вы стреляете по вражескому наемнику, засевшему за пятью густыми кустами и одной елкой, или если Ваш наемник истекает последними каплями крови, шансы того, что пуля благополучно доберется до цели, сведены к минимуму.

И последнее - оружие имеет привычку периодически заедать (jammed). Например, пуля застревает в стволе. В этом случае для починки Вам надобен механик в режиме Repair.

#### Взрывчатка - Explosives

Подразделяется на различные формы мин, на гранаты и на слезоточивый (или что он там "точит") газ.

От газа можно защититься с помощью gas mask, если таковая есть под рукой.

Величина ущерба, наносимого Вам взрывчаткой, зависит, кроме всего прочего, от того, насколько близко находится наемник (Ваш или противника) к эпицентру взрыва.

Полезны в таких случаях (и вообще в любых случаях) пуленепробиваемые жилеты и шлемы. К слову говоря, если пуля попадает в такой жилет, наемник чувствует удар, но жизнь его при этом не уменьшается. Правда, не всякую пулю жилет выдерживает.

#### Жизнь

Отображается красным столбцом около портрета. Получение ранения - часть столбца окрашивается в желтый цвет. Перевязанная врачом, но не излеченная окончательно (полное излечение возможно только на отдыхе в режимах REST, DOCTOR и PATIENT) рана окрашивается в розовый цвет. Если рана не перевязана, наемник продолжает терять жизнь.

Когда здоровье смещается ниже отметки 15, наемник ненадолго падает без сознания и таким образом отлынивает от работы, пока его не перебинтуют.

Находясь, по причине слабого здоровья, в лежачем положении, наемник ни стрелять, ни ходить не может (ясное дело!), однако может переговариваться с товарищами по команде.

Если его здоровье падает ниже отметки 10, наемник надолго лишается сознания, а его

портрет затемняется. Фигурка наемника на местности исчезает и видна Вам только тогда, когда видна одному из других Ваших наемников.

Наемник, в момент истечения дня оказавшийся в бессознательном состоянии, понижается до чина мертвого наемника. Аналогичным образом может также погибнуть тяжело раненный и не перевязанный наемник.

Для выполнения лечения:

- поместите аптечку в правую руку наемника, который будет врачевать;
- правой кнопкой мыши переведите курсор мыши в красный крест;
- щелкните на подлежащем лечению наемнике (врач может перевязывать и сам себя).

Если появляется сообщение, что не хватает Action Points для данного дела, значит, Вы находитесь слишком далеко от того, кого собираетесь лечить, и надо сначала приблизиться. Ну и плюс к тому, для начала лечения требуется немного Action Points.

Лечение, если Вы выполняете его в Turn-Based режиме, занимает несколько ходов (разве что рана - жалкая царапина). Начав лечение, Вы можете приказывать пациенту присесть, дабы не изображать из себя мишень для стрельбы. Лечение при этом не прервется.

Охранники и тапперы

И те, и другие не контролируются Вами не в ходе патрулирования и сбора сока, ни в ходе сражений.

Задача охранников - принять на себя удар, поэтому они гибнут чаще, чем тапперы.

Если тапперы понесли урон, выжившие стараются собраться вокруг остающихся деревьев по трое.

Стадии жизни

У охранников, тапперов и солдат противника, если навести на них курсор мыши, высвечивается уровень жизни. Дабы Вам лучше уразуметь суть данных стадий, скажем, что, когда Вы попадаете по противнику из обычного пистолета с относительно значительного расстояния (не в упор), он опускается на одну стадию.

Стадии эти, в порядке убывания, таковы: Strong - "сильный"; Healthy - "здоровый"; Poor - "не в лучшей форме"; Wounded - "раненый"; Critical - "в критическом состоянии" (часто солдаты противника, находясь в таком состоянии, не отстреливаясь, бросаются от Вас наутек). И последнее - Dying; появляется за секунду до того, как фигурка превращается в скелетик и истлевает.

## МЕСТНОСТЬ

В данном разделе мы поподробнее остановимся на том, что Вы встречаете, путешествуя по секторам. Часть того, что мы рассмотрим ниже, уже было тем или иным образом упомянуто нами ранее. Вы можете смело пустить данный раздел, если считаете, что в силах разобраться во всем самостоятельно.

- Двери. Бывают заперты, бывают не заперты. Запертые двери открываются с помощью гранаты или взрывчатки, соответствующего ключа или механизма с Locksmith Kit. Учтите, дверь могут открыть и те, кто за ней прячутся. Произведя шум под дверью, Вы можете выманить патрулирующих ее солдат противника наружу и, застрелив их на выходе, свободно проникнуть в помещение.

- Скрытые кнопки. В помещениях бывают скрытые кнопки, которые Вы и не всегда нажать-то можете. Они могут активизировать устройства уничтожения мостов, фабрик, могут просто закрывать за Вами дверь, так что Вы уже не можете выйти. Подчас, собираясь перейти мост и зная, что в занятом Вами бараке находится кнопка, взрывающая его, может оказаться целесообразным оставить около нее одного наемника. Подобная ситуация происходит при захвате сектора, где располагается перерабатывающая сок фабрика (ближайшая к Вам фабрика, сектор вверху карты, кнопка в бараке на другой стороне реки от фабрики, в южной части барака).

- Окна. Из окон по Вам могут стрелять. Вы также можете стрелять из окон. Если в помещении под дверью, ожидая Вашего появления, притаилась парочка криминальных элементов, рационально будет швырнуть в окно гранату и сразу же входить и пристреливать их, пока они не оклемались.

- Деревья и кусты. Под деревьями прятаться гораздо более целесообразно, чем посреди поля. Кусты дают худшую защиту, чем два-три дерева, однако за одиноком деревом очень непросто спрятаться так, чтобы наемника стало нельзя взять на прямую наводку.

- Река. Через реку наемники могут идти вброд, могут плыть. Если наемник долго плывет, он может устать и утонуть. В воде портятся гранаты и огнестрельное оружие (от долгого и частого пребывания в воде). В воде можно использовать только холодное оружие, стрелять нельзя. В воде обитают длиннохвостые рыбыны, питающиеся, как мы догадались, исключительно наемниками. Отбиваться от них можно только ножами (вставьте ножи наемникам в правые руки).

- Всяческая мебель: столы, стулья, горшки, унитазы и прочее. Отнюдь не бесполезны. Рекомендуются обыскивать не только привлекательно выглядящие коробки и настенные шкафчики (последние богаты на аптечки), но и вообще все, что можно обыскать. Полезные предметы можно отыскать повсюду.

- Ящики. Отнюдь не все ящики можно открыть руками - часто рекомендуется исполь-

зовать Crowbar. Если ящик не открывается - не расстраиваетесь. Перезагрузитесь и попробуйте еще разок. "Закрытость" ящиков каждый раз определяется по-разному, и во второй или третий раз Вам, скорее всего, повезет.

- Ловушки. Особенно гранаты и взрывчатка, а также вообще любые предметы, могут быть снабжены взрывателями, срабатывающими, когда наемник дотрагивается до предмета. В таких случаях используйте наемников с высоким уровнем по Explosives.

- Фабрики. Опознаются по обилию чанов с соком и без него. В Метавире их всего пять. Фабрики очень трудно штурмовать по той причине, что их немедленно пытаются взорвать, едва прозвучит о Вашем присутствии. Если фабрику благополучно взорвали, то в дальнейшем у рабочих Джека на ее ремонт уйдет несколько дней. Пока фабрику не отремонтируют, Вы ее использовать не сможете.

### ОКОНЧАНИЕ ДНЯ

Солнце садится, и Ваши наемники отправляются назад в центр. Вас встречает Jack, он сообщает Вам свою точку зрения на проведенные Вами действия.

Вы можете поглядеть на экран Overall Statistics, где указаны следующие данные:

- Mercenary Deaths: число Ваших погибших наемников;
- Native Deaths: потери в числе охранников и тапперов;
- Enemy Deaths: потери в числе людей Сантино;
- Sectors: первое число - количество секторов, контролируемое на конец дня. Второе число - сколько секторов поменяли хозяина за время дня;
- Trees Owned: количество деревьев под Вашим контролем. Первое число - количество деревьев, принадлежащее Вам на конец дня. Второе число - изменение в количестве принадлежащих Вам деревьев по сравнению с днем предшествующим;
- Harvestable: то же самое, только теперь в отношении функциональных деревьев, с которых можно собирать сок;
- Rating: Ваш рейтинг на конец дня, то бишь - мнение Джека о Ваших достижениях.

Перед Вами проигрываются события дня, изображенные как поединки флажков. Отличная возможность поплакаться по поводу того, как все плохо было, и как хорошо все могло бы быть.

Далее Вам сообщается о дневных доходах, расходах и общем итоге. Происходит расплачивание с наемниками, при этом повышаются те различные характеристики (по итогам боя как опыт или по причине пребывания на базе и тренировок/лечения).

Если Вам не хватает денег для выплаты жалования, Вы должны будете уменьшить дефицит New Balance до нуля (хотя бы) и затем шелкнуть на портреты тех наемников, кому задерживается выплата жалования. При этом они могут уволиться.

### CRACK для JAGGED ALLIANCE

Всех тех, кто привык играть честно, исходя только из предоставляемых игрой возможностей, просим этот раздел не читать. Здесь написано о том, как взломать файлы-сохранения, сделав одному, нескольким или всем своим бойцам максимальные (100) характеристики по Medical, Explosives, Markmanship и прочее подобное, включая Level.

Итак, Вам потребуется Disk Editor из комплекта Norton Utilities или любая другая подобная ему программа, способная модифицировать само физическое тело файла в hex-кодах (обычные текстовые редакторы не подойдут).

Вообще, Вы сохраняете игру в файлах с расширением SAV. Сохранений 4 типа: DAY.SAV, OFFICE.SAV, QUICK.SAV и GAME\*.SAV (где вместо \* - цифра). Нам нужен GAME\*.SAV.

GAME\*.SAV возникает, когда Вы сохраняетесь в метавирском офисе по прошествии полного забот и тягот трудового дня с помощью команды SAVE GAME на настенном календаре. Нумерация файлов-сохранений соответствует нумерации слотов, в которые Вы вписываете название, под которым сохраняете игру. Например, последний слот соответствует файлу GAME9SAV.

Мы предполагаем, что Вы не являетесь программистом и никогда в жизни не видели DISK EDITOR (и уж тем более не представляете себе, как с ним работать). Мы попытаемся руководить Вами на каждом шаге; те, кто знают DISK EDITOR, да простят нас за излишнюю распространенность.

DISK EDITOR находится в директории нортоновских утилит и называется как DISKEDIT.EXE. Скопируйте файл-сохранение, который собираете редактировать, в ту директорию, где находится DISK EDITOR (а также еще куда-нибудь, чтобы в случае неудачи могли восстановить его; таким образом, у Вас на твердом диске получится 3 копии одного файла).

Напишите в командной строке следующее:

DISKEDIT <название файла-сохранения>  
и нажмите ENTER.

Начнем с того, что если при старте перед Вами появилась надпись, начинающаяся со слов "Disk Editor is currently in Read-Only Mode", то Вы должны зайти в TOOLS в верхней строке меню, затем в Configuration и убрать (щелчком мыши можно) галочку перед надписью Read-Only, а затем нажать на SAVE. В противном случае, Вы сможете просматривать файл-сохранение, но не сможете его редактировать.

Итак, на экране находится файл-сохранение. Слева - номер текущей строчки, он Вам если и нужен, то только для ориентации. Колонка справа - текст файла, представляющий собою набор малопонятных неискушенному пользователю значков, закорючек, букв и точек. Широкая колонка в центре, состоящая из двузначных чисел, - тот же текст, только в двоичной форме (hex). Одно из чисел подсвечено черным, и на нем мигает курсор. Вы перемещаетесь по файлу с помощью стрелок и клавиш PgUp/PgDn. Чтобы редактировать, Вам надо вводить цифры в центральной колонке, и в колонке справа будет появляться соответствующая введенному двузначному числу буква (значок).

Внимание! НЕ вносите никаких изменений, кроме тех, которые мы укажем ниже. Одно незначительное изменение, и файл-сохранение будет безнадежно испорчен (если Вы его сохраните в таком виде, конечно). В конце мы указываем, как сохранить (или не сохранять) произведенные изменения.

Зайдите в Tools, нажмите Find и в первой же строчке, слева от которой написано ASCII, введите имя (чаще всего употребляемую кличку) одного из наемников, служащего в Вашей команде (обратите внимание, строчкой ниже введенное имя отразится в двоичной системе). Нажмите ENTER. Компьютер найдет имя в тексте файла и выделит его. Убедитесь, что имя находится в окружении точек и редких значков (если рядом с ним - множество разных значков, имена и прочее, то Вам лучше повторить поиск и лучше - для другого имени).

Все прочие наемники располагаются неподалеку (ниже и выше, кто как) от найденного Вами наемника. Вы можете редактировать часть из них, можете - всех. Как угодно.

После имени наемника идут точки, перемежающиеся со значками. Назовем условно точки, значки и все им подобное "символами".

Отсчитайте от имени наемника 17 символов. Подведите курсор к числу, соответствующему 18-му символу в текстовой колонке, и вместо него введите число 64 (просто нажмите на клавиатуре цифры 6 и 4). В текстовой колонке должна появиться буква < d >.

Всего Вам надо ввести 11 букв d (код 64). Они следуют, считая от имени наемника, как 17 символов - 2 буквы d - 5 символов - 9 букв d.

Внешне это должно выглядеть примерно так (как пример мы взяли Fidel'я):

Fidel.....dd.....ddddddddd

Произведя вышеуказанные модификации для одного наемника, Вы можете произвести их и для остальных. Система - та же.

Чтобы сохранить произведенные изменения, зайдите в OBJECT и нажмите на EXIT. Если изменения произведены, Вас спросят, сохранять ли изменения: Write - "сохранить", Discard - "не сохранять", Review - "взглянуть на произведенные изменения еще разок".

Далее, Вы как обычно заходите в JAGGED ALLIANCE, загружаете файл, который вскрыли, и, мы надеемся, можете играть. Если Вы выглядите за заколоченное окно - экран View Team - Вы обнаружите некоторые изменения в длине столбца жизни наемников, подвергшихся модификации.

Добавленная жизнь наемника расценивается как рана, и, вступив в игру, ее первым делом требуется полностью перевязать. После этого наемник станет в Turn-Based режиме двигаться с лимитом в 25 Action Points.

Несмотря на достигшие максимума характеристики, наемник сохраняет многие недостатки. Например, если из наемника с минимальными способностями к стрельбе (с изначальной меткостью равной, скажем, 10), сделать волкодава с меткостью 100, он, безусловно, будет стрелять без промаха, однако будет тратить на выстрел все те же 11 Action Points (или сколько там у него было раньше), как самый неумеха-стрелок. Другой любопытный момент - level равный 100. Куда такой большой, когда там выше 12 и не бывает?..

И последний штрих. Подставляя буквы d рядом с именем наемника, попробуйте ставить не все 11 d, а только часть. Таким образом, Вы методом "научного тыка" сможете определить, какая характеристика какой буквой d модифицируется, и позже максимизировать не все подряд характеристики, а только те, которые Вам хочется.

## КАТАЛОГ ПРЕДМЕТОВ

Мы приводим перевод той информации, которая дается о предметах, присутствующих в игре, упрощая технические детали, которые ни для чего не нужны, и добавляя наши собственные пояснения. Мы приводим данные только для наиболее употребляемых предметов, а также для непонятных в использовании предметов.

Для каждого предмета - свой слот (смотрите Фрагмент III, Inventory наемника). Если мы указываем, что для использования требуется поместить предмет в слот правой руки, значит, чтобы действительно его использовать, Вы должны затем щелкнуть правой кнопкой мыши, навести новую форму курсора на объект, на котором Вы хотите использовать данный предмет, и нажать (один либо два раза) левую кнопку мыши.

Говоря о предметах, мы, когда это будет необходимо, будем упоминать, где они должны находиться в Inventory. При этом мы будем основываться на Фрагменте III и его нумерации слотов.

• Radio = Радиопередатчик. Восьмиканальная десятиваттная коммуникационная система. Звук передается без искажений и не отвлекает от происходящего вокруг. Радио позволя-

ет поддерживать связь между наемниками в команде. ● Но, или его эквивалент, должно быть у каждого. Пока оно есть, Вы его не замечаете, но если его не будет, Вам придется весьма туго. Ставится в слот номер 2.

- **Extended Ear** = Слуховой аппарат. Позволяет услышать противника задолго до того, как он услышит и увидит Вас. Прослушивающее устройство с гиперчувствительным микрофоном позволяет улавливать шумы на дистанции, равной 60 ярдам. Слуховой аппарат функционирует также, как радио, и должен устанавливаться в слот номер 2 вместо радио.

- **Santeen** = Фляга. Вмещает 1 кварту жидкости. Метавира - жаркий ост ов, силы наемников (синий столбец) от жары и от ран быстро падают, и глоток другой воды из фляжки действует весьма освежающе. Если Вы наймете Ивана, тот и вовсе не сможет без воды (в меховой шапке-то!). Чтобы дать наемнику напиться, поднесите флягу к его голове (под цифрой 1) и щелкните левой кнопкой мыши. Появится надпись "Drank...", и содержание воды во фляге уменьшится. Когда Вы выпьете всю флягу, вместо этого появится надпись "Empty". Хватает на 5 глотков.

- **Camo-U-Flage Kit** = Камуфляжный набор. Полный набор маскировочных красок (такой есть у Snake'a). Чтобы заринироваться, поднесите коробку к куртке на фигуре наемника (в Inventory) и щелкните левой кнопкой мыши. Покрашенный таким образом наемник становится менее заметен в лесу. И что особенно приятно: краска остается на форме в течение целых трех дней, стираясь только от долгого пребывания в воде. Одной коробки хватает на 5 человек (сразу видна польза Snake'a, если его нанять!).

- **First Aid Kit**: Комплект первой помощи (аптечка). Включает в себя ограниченный подбор медикаментов для произведения немедленного лечения на поле боя. Для использования поместите в правую руку наемника (слот 6).

- **Medical Kit**: Медицинский комплект. Полный набор медицинских принадлежностей, хотя и в ограниченном количестве. Применяется как для оказания первой помощи на поле брани, так и (в первую очередь) для лечения в госпитальных условиях на базе (режимы Doctor и Patient). Для использования требуется поместить в правую руку наемника (слот 6).

- **Tool Kit**: Набор инструментов. Полная подборка всего необходимо для ремонта приборов и оружия. Для произведения ремонта поместите Tool Kit в правую руку наемника (слот 6), а нуждающиеся в починке предметы рассортируйте по слотам левой руки (цифра 7) и слотам куртки (цифра 5). Увы, механик может отремонтировать только в том случае, если он остается на базе, поставленный в режим Repair. На поле брани ремонт не выполняется.

- **Locksmith's Kit**: Набор Люксмита. Полный подбор инструментария для вскрытия дверей и сейфов: отмычки, набор ключей и т.п. Используйте, помещая набор в правую руку наемника (слот 6). Эффективен только тогда, когда им пользуется механик.

- **Wall Probe**: Прослушиватель стен. Позволяет прослушать стену и определить, есть ли в помещении кто-нибудь. Улавливает голоса, тикающие устройства, шаги. Используется через правую руку.

- **Metal Detector**: Детектор металла. Легкий и мощный транзисторный детектор со звуковой системой оповещения. С его помощью Вы обнаруживаете зарытые в землю металлические предметы, в первую очередь - мины. Кстати, минируют часто даже Вам принадлежащие секторы. С Metal Detector лучше обращаются те, у кого высокий уровень по Explosives. Используется через слот правой руки.

- **X Pocket Vest**: Куртка. X - число от двух до пяти, означающее число карманов в куртке. Служит куртка для ношения предметов. Ставится в слот 5.

- **Sun Goggles**: Солнцезащитные очки. Кроме того, что следует из названия, они позволяют лучше видеть в тумане. Их слот проходит под цифрой 3.

- **Gas Mask**: Газовая маска. Обеспечивает широкий спектр видимости, то есть зрение наемника в ней не ухудшается. Защищает от горчичного и слезоточивого газа. Слот номер 3.

- **Knife**: Нож, или кинжал, как угодно. Семидюймовое лезвие, кожаный футляр.

- **Combat Knife**: Боевой кинжал. Лезвие - девятидюймовая нержавеющая сталь. Находится в зеленом камуфляжном чехле. В схватке один на один гораздо чаще доходит до цели, чем обычный нож.

- **Crowbar**: Лом. Обычный хозяйственный лом. Служит для вскрытия ящиков.

- **S&W .38**: Компактный "Смит и Вессон" 38 калибра. Шестипатронная обойма. Средний по убойным качествам, средний по меткости, которую позволяет достичь. Предназначен для ведения боя на ближней дистанции. Оружие, которого у Вас всегда навалом.

- **Beretta 9mm**: Пистолет "Беретта". В обойме содержится 15 девятимиллиметровых зарядов. Немного лучше, чем средняя дистанция. Быстрый в применении (навodka на цель отнимает меньше Action Points, чем другие пистолеты). Удобен в тактической схватке.

- **357 Magnum**: "Магнум", он же пистолет. Является одной из моделей "Смит и Вессон". Обойма содержит 10 патронов. Наиболее мощный из всех доступных в игре пистолетов.

- **12g Pump Shotgun**: Винчестер модели 1300. Сделан из нержавеющей стали, используется в морской пехоте. Заряжается 12 патронами. Дальность, на которую из него рационально стрелять, и убойная сила значительно превосходят любой из пистолетов.

- **12g Rifle**: Ружье. В обойму вмещается 6 пуль. Высокая дальность с хорошими возможностями прицеливания.

- **M14 Rifle**: Ружье модели M14. Заряжается в него 12 пуль. По дальности находится на втором месте после M16.

- M16 Rifle: Ружье модели M16. Представляет собою переконвертированный кольт AR-15, 223-калибр, максимум из ружей и винтовок. Высочайшие дальность и убойная сила.
- Scope: Насадка на дуло оружия. Увеличивает точность. Поместите оружие в слот правой руки, Scope в добавочный слот, и наемник, если он способен на это как механик (много от него не требуется), соединит их.
- Shiper Scope: Насадка на дуло оружия. Для некоторых револьверов и для большинства ружей. Точное наведение, оптика. Значительное увеличение точности стрельбы. О том, как применять, читайте Scope.
- Silencer: Глушитель СП-800. Оружие убийц, эффективен как внутри, так и вовне помещений. Служит долго. Подходит к большинству пистолетов.
- Патроны. В игре ряд видов пистолетов и ружей, для них - ряд наименований патронов. Как определить, какая обойма для чего? Во-первых, по калибру, проставленному около каждого вида обойм. Во-вторых, если Ваш наемник, израсходовав патроны в стволе, не перезаряжает их из имеющейся обоймы, значит, это не те патроны.
- Grenade: Граната. Перед броском имеет смысл выдернуть чеку, поэтому не давайте гранаты в руки тем, у кого нулевой показатель по Explosives: могут не сориентироваться. Имеет расширенный ряд ус поражения. Применяется как против солдат противника, так и для взламывания дверей. Взрывается отнюдь не всегда: может быть испорчена водой, если Ваши наемники много плавали. Используется из правой руки, аналогично пистолетам и ружьям.
- Tear Gas: Слезоточивый газ. Стандартное полицейское оружие, применяемое для разгона толпы. Называется ПК-300. Нет смысла применять его на открытом воздухе. В закрытом помещении держится два-три хода. Нейтрализует противника, не давая ему точно прицелиться, а подчас и просто выстрелить.
- Mustard Gas: Бесцветный газ. Приводит к горению и разрыву легких. Без немедленной медицинской помощи может привести к смерти.
- Stun Grenade: Оглушающая граната МП 23А. Разрывная граната, создающая вокруг эпицентра взрыва вакуум, в который затем с высокой скоростью закачивается воздух. Приводит к оглушению противника. Положительный эффект, если бросать ее в окна, а затем входить и пристреливать тех, кто корчится на полу. Сама по себе не причиняет значительного ущерба.
- Detonator: Детонатор. Любимые игрушки Фиделя. Подсоединяется к тому, что может взрываться, например, к Explosives (Explosives берется в правую руку, к ней подсоединяется через добавочный слот детонатор). Не заставляйте работать с детонаторами тех, у кого низкий показатель по Explosives. Готовое взрывное устройство надо транспортировать с осторожностью. Будучи установленным, оно взрывается через 5-7 минут. Собрать детонаторы можно, обезвреживая мины как на дорогах, так и в ящиках.
- Explosives: Взрывчатка. То, к чему крепится детонатор.
- Kevlar Vest: Пуленепробиваемый жилет. Почти полная баллистическая непроницаемость, предназначен против пистолетных выстрелов и шрапнели. Уменьшает как величину ранения, так и вызванный им шок.
- Spectra Shield: Спектральный щит. Последняя разработка в области пуленепробиваемых жилетов. Выдерживает наиболее мощные пистолеты, уменьшает эффект поражения от винтовочных попаданий, отражает шрапнель. Слот 3.
- Ultra Shield Vest: Ультра-Щит-Бронезилет. Полностью закрывающий корпус, долго служащий пуленепробиваемый жилет. Наиболее мощный из существующих. Слот 4.
- Helmet: Шлем. Частичная защита головы от пистолетных пуль и шрапнели. Винтовочный выстрел не выдерживает. Слот 1.
- Kevlar Helmet: Кевларовый шлем. Защита от основной массы огнестрельного оружия, шрапнели и прочего. Слот 1.
- Modified <smth>: Модифицированное оружие. Например, "Беретта" со впаянной металлической насадкой. Подобный пистолет точнее и мощнее обычной, простой "Беретты".
- Compound: Клей. Обмазав клеем бронезилет или шлем, Вы увеличите их пуленепробиваемость. Для этого поместите бронезилет или шлем в слот правой руки, а клей - в добавочный слот правой руки.
- Molotov Cocktail: "Молотов-коктейль" - мощная разрывная граната. Возьмите канистру с газом Gas Can. Залейте в нее масло из склянки (Oil Can). Перелейте смесь, образовавшуюся в канистре, в стеклянный стаканчик Glass Jar. Всуньте в стаканчик кусок хлопковой материи (Rag) и Вы получили прекрасную гранату, ничем не хуже обычной Grenade. Рекомендуется бросать в окна.
- Eagle Screamer: "Крик Орла", взрывчатка. Как и Molotov Cocktail, возникает из смеси Gas Can + Oil + Rag + Tear Gas.
- И еще ряд предметов, которые мы не станем рассматривать за недостатком места: Clock/Bug Device, Camera, Rock и многое другое. Мы надеемся, что Вы без труда разберетесь сами, опираясь на типовые характеристики похожих предметов, которые мы привели выше.

#### КАТАЛОГ НАЕМНИКОВ

Имя наемника	Salary	Hea	Agi	Dex	Wis	Med	Epl	Mec	Mrk	ExC
"Unusually Ruthless" Reuben	35	57	45	39	28	0	1	0	32	1
Bruce "Skitz" Bonner	90	48	60	51	31	0	69	0	47	1
Biff Apscott	95	73	74	71	58	0	0	0	47	1

Имя наемника	Salary	Hea	Ag	Dex	Wis	Med	Epl	Mec	Mrk	ExC
Dr. Raffito Leevon	1100	170	193	114	129	14	12	12	144	11
Larry Roachburn	140	46	72	54	58	49	82	7	50	1
Carl "It" Goodman	155	95	55	74	29	0	0	3	61	1
Willy "Weasel" Augustin	180	56	144	36	60	0	40	5	54	11
Megan "Sparky" Roachburn	205	52	68	88	51	0	28	86	47	1
Marty "Kaboom" Moffat	210	71	93	91	13	0	84	27	58	1
Lance Fisher	230	76	69	61	56	121	0	0	44	11
Wink E. Dickerson	240	92	80	68	59	2	1	2	38	1
Herman "Turtle" Regents	250	53	8	21	85	2	5	12	75	2
Tex R. Colburn	275	71	71	57	52	0	2	32	65	1
Gary Roachburn	315	83	68	59	60	11	14	22	67	1
Mary Beth Wilkens	330	77	90	36	80	44	0	22	55	1
Elroy B. Tolken	345	63	54	88	50	12	6	81	55	1
Speck T. Kline	365	69	51	77	86	11	8	99	49	1
Edvard "Ears" Stockwell	375	72	67	58	79	22	18	26	54	1
Vincenzo Massimo	385	73	75	74	65	0	4	87	65	1
Hurl E. Cutter	400	100	81	71	55	44	0	0	60	1
Hector Alvarez	410	79	84	88	72	6	17	38	61	1
Helmut Grunther	490	82	79	76	72	14	25	40	69	1
Cynthia "The Fox" Guzman	515	77	85	100	76	60	8	15	54	1
Lesley "Smoke" Peterson	560	78	87	80	44	7	90	20	69	1
Howard "Carp" Metfield	575	55	54	52	77	2	5	15	67	2
Walter Yuntz	650	82	55	62	83	24	48	95	24	2
Rev. Clyde Potter	740	74	46	41	54	15	41	15	64	2
Jimmy Upton	800	84	82	73	47	0	16	92	56	2
Lt. Bud Hellar	1100	73	79	75	69	19	8	18	78	2
Johnny "Snake" Edwards	1150	65	89	86	57	0	22	12	80	2
Timothy "Leech" Jenkins	1150	63	58	70	54	9	17	10	98	2
Capt. Bob Adams	1200	81	68	66	97	37	33	26	72	2
Ice Williams	1300	90	88	87	71	0	0	35	86	2
Dr. Eli Summers	1400	81	73	58	77	70	0	65	49	2
Patrick "Screw" Phillips	1500	82	66	71	68	4	24	82	64	3
Fidel Dahan	1500	88	83	64	71	3	97	6	85	2
Ivan Dolvich	1500	94	90	95	83	5	40	10	91	2
Russell Hunter	1650	74	71	89	68	0	71	30	64	3
Dr. Ahmad Koolhan	1750	74	77	61	83	83	0	3	66	2
Frank "Hitman" Hennessy	1800	80	81	40	74	3	34	11	93	3
Peter "Wolf" Sanderson	1850	87	73	84	74	44	32	48	74	2
Dr. Mark "Needle" Kranhium	1900	92	80	81	88	98	6	34	62	2
Murray "Moses" Ebstem	1900	49	39	29	89	29	31	88	84	5
Dr. Bernie Gloveless	2650	69	39	48	85	94	0	4	75	3
Samuel Garver	2750	75	58	55	91	11	22	65	86	4
Murray "Pops" McGillicutty	2800	38	14	4	88	18	6	9	85	9
Victoria Waters	2850	79	85	72	85	16	28	90	80	3
Glen "Boss" Hatchet	2950	80	76	84	71	9	53	99	84	3
Dr. Clifford Highball	3000	73	60	53	87	79	10	0	83	3
Kirk "Static" Stevenson	3100	79	66	95	60	10	24	98	84	3
Rudy "Lynx-Eyed" Roberts	3300	81	79	86	71	23	50	119	99	3
Dr. Margaret Trammel	3500	85	24	75	88	89	0	21	69	3
Dr. Mitch Shudlem	3800	83	71	88	97	96	24	13	56	3
Sidney Nettleson	4000	80	70	91	78	39	14	0	91	4
Col. Leo Kelly	4700	95	87	91	81	13	0	67	94	4
Earl "Magic" Walker	5600	90	99	98	80	14	22	91	93	4
Maj. Spike Scallion	6000	77	69	86	85	11	53	76	92	5
Corp. Len Anderson	6500	96	83	89	83	35	47	54	83	5
Robert James Sullivan	7500	90	90	96	93	36	58	61	91	5
Mike	12000	97	95	94	96	67	97	98	99	8

### ЗАМЕТКИ В ОБЛАСТЬ НЕДОСКАЗАННОГО

1) В первый день Ваш противник сражается в треть силы и для Вас предоставляется возможность захватить не меньше 5-6 секторов. Позже это станет трудновато (хотя и по-прежнему возможно).



2) Во время боя обращайтесь побольше внимания на то, в какую сторону смотрят замеченные Вами солдаты противника. Игра действительно глубоко проработана. Если противник стоит к Вам спиной - значит, он Вас не видит и Вы можете спокойно подкрасться к нему чуть ли не на удар ножа. Если стоит лицом - лучше подождите, пока отвернется, и подобретесь поближе.

3) Мы не советуем Вам ошалело всаживать обойму за обоймой в укрывшегося на другом конце сектора вражеского наемника. В секторах Вы найдете немало патронов, но не настолько много, чтобы тратить их зря. Старайтесь стрелять экономно, иначе потом придется воевать на манер пещерных людей - с ножами в руках.

4) Такие предметы, как First-Aid Kit, Medical Kit, Tool Kit, Locksmith's Kit и прочее, можно объединять, если они поиздержатся (а не только наваливать пачками в один слот). Для этого поставьте один из экземпляров в слот правой руки, другой - в добавочный.

5) Все фляжки (canteen) утром заново наполняются водой.

6) Для перемещения из сектора, занятого противником, в другой сектор (TRAVerse) наемнику требуется не менее 5 Action Points.

7) Вы можете таскать с собой куртки не только в предназначенных для них слотах (цифра 5 на Фрагменте III), но и в руках.

8) У наемников встречаются чисто личные черты. Например, Фидель не сойдет с места, пока не пристрелит избранную жертву, даже если открыт со всех сторон и стоит под огнем. Старые по возрасту наемники забывчивы и могут постоянно надоедать Вам, справляясь о направлении, в котором Вы приказали им двигаться. И т.п.

Вместе с опытом (Level) у наемников часто появляется особое чутье на ловушки и засады, и они предупреждают Вас о том, что не имеют ни малейшего желания идти дальше (правда, щелкнув еще раз в точке назначения, Вы все же заставите их идти).

9) Нажав F9 во время боя, Вы узнаете, скольких противников видит выделенный в данный момент наемник. Нажмите F9 еще раз для возвращения в нормальный режим. Нажимая ENTER, Вы переключаетесь между всеми видимыми противниками.

10) В игре используется масса клавиш на клавиатуре, в описание которых мы не вдавались. Однако в завершение - вот основные из неучтенных:

- F1...F8 - выделение одного из восьми бойцов;
- F10, O - доступ в Меню Опций;
- во время игры, нажав M, Вы вызовете карту, нажав T - TRAVerse, нажав I - Inventory и т.п., следуя первым буквам команд верхней Строки Меню;
- Ctrl+I, Tab - показать/спрятать бойцов на карте;
- P - пауза;
- L - заставить бойца повторить сказанное;
- Space - переключать позиционирование между бойцами;
- Alt-R - Quick Restore;
- Alt-S - Quick Save;
- Alt-X - Quit to DOS;
- V - версия игры;
- E - на экране экипировки позволяет сбросить на склад все предметы, находящиеся в наличии у наемника;
- регулировка музыки с клавиатуры: клавиши "+" и "-", звука: " " и " ";
- удерживая ALT в Turn-Based режиме, Вы сможете выделить нескольких наемников и послать их в одну точку всех вместе. В некоторых версиях игры это не работает.

## KNIGHTS OF XENTAR (DRAGON KNIGHT 3)

Фирма - Megatech. Год выпуска - 1994.

### 1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор: 386SX-16 Mhz и выше, однако для 3D режима игры (см. ниже) требуется 486DX-33Mhz (если у Вас 386, не огорчайтесь - 3D режим, в сущности, ничего хорошего собой не представляет и я его всегда отключал).

Версия MS-DOS: 5.0 и выше.

Windows: вроде бы игра идет, но я сам не проверял.

Память: требуется минимум 530 Kb базовой (conventional memory) для самой игры в 2D режиме и 560 Kb в 3D режиме.

Мышь: сильно рекомендуется (с ней намного проще управление).

Знание английского языка: очень сильно рекомендуется (иначе Вы не поймете суть диалогов героя и девочек, что сильно подпортит впечатление от игры).

Для CD-варианта подойдет 1-, 2-, 3-скоростной CD-ROM DRIVE.

### 2. ЗАПУСК ИГРЫ

Если у Вас игра не идет, отредактируйте файл Config. sys, добавив (или увеличив) в него следующие параметры:

FILES=30

BUFFERS=20

3D режим игры требует по меньшей мере 560 Kb базовой (conventional) памяти.

Если же у Вас по-прежнему сложности с памятью (система иногда зависает), то добавьте в Ваш Config.sys сразу после строки с HIMEM.SYS следующую строку:

DEVICEHIGH=C:\DOS\RAMDRIVE.SYS 2048 /E

Если же после предупреждения игры о нехватке свободной памяти Вы по каким-то соображениям хотите продолжить играть в той конфигурации системы, которая у Вас в данный момент, то выйдите из игры и запустите ее по новой с ключом обхода проверки памяти:

KX.EXE M

При этом будет отключен 3D режим. Если у Вас имеется более 530 KB свободной памяти, игра будет идти отлично, только без 3D режима. Если у Вас меньше свободной памяти, чем 530 KB, игра может вывалиться в DOS в любое время, как только ей не хватит памяти. **СОХРАНЯЙТЕСЬ ЧАЩЕ!**

### 3. СЮЖЕТ ИГРЫ И НЕКОТОРЫЕ ПОЯСНЕНИЯ

Игра "Knights Of Xentar" - это PC-версия японской игры "Dragon Knight 3", третьей части сериала. В Японии этот сериал весьма популярен и на это есть основания. По статистике подавляющее большинство играющих в компьютерные игры (мы говорим тут о нормальных играх, а не о "Тетрисе" или чем-то подобном) принадлежат к сильной половине человечества. Поэтому сериал ролевых игр, где, помимо чудовищ, герою постоянно приходится иметь дело с девушками, у которых крайне туго с одеждой (а частенько, ее и вообще нет), естественно, вызывает нездоровый интерес в играющих массах. Впрочем, если судить по третьей части сериала, кроме девушек, в игре присутствует изрядная доля добродушного (что сейчас редкость) юмора, которая придает игре дополнительный колорит.

Подобного рода игра есть (во всяком случае, на российском игровом рынке) еще только одна - "Cobra Missions", но она во многом уступает "Knights Of Xentar" качеством игровой графики (но не эротических мультиков), да и к тому же сюжетец у нее весьма запутан. Все, больше игр такого плана нет (сериал "Leisure Suit Larry" фирмы "Sierra On-Line" в счет не идет).

Хотя "Knights Of Xentar" - третья часть сериала (всего в этом сериале пять частей), сюжет у нее совершенно самостоятелен и о том, что это не первая игра в данной серии, Вы можете судить лишь по диалогам, с которыми к Вашему герою обращаются девочки в некоторых городках.

Кстати, о герое. Это весьма интересный тип, эдакая смесь Казановы и Конан-варвара. Куда бы он не пришел, везде найдется красotka (а иногда - и несколько), желающая приятно провести с ним время. А это так льстит нашему мужскому самолюбию!

Кроме героя, заслуживает внимания и стиль, в котором выполнены главные (эротические) картинки в игре. На загнивающем западе этот стиль рисунка для мультипликации называют "Anime". Он легко узнаваем по неестественно-разноцветным волосам и преувеличенным размерам глаз персонажей. Если Вы хоть немного смотрели заполонившие наше телевидение японо-тайваньские мультики, то, без сомнения, сразу же припомните этот стиль.

Внимание! Существуют две версии игры: полная (со всеми эротическими картинками и голосами) и резаная (без эротических картинок и с немного измененными звуками). Полную версию мне удалось увидеть только в пиратском исполнении на нескольких CD-сборниках в размере чуть больше 9 Mb (развернутую на жестком диске). Так как она передрана с CD, оцифрованная речь отсутствует, играть можно только после установки игры целиком на жесткий диск. Резаный вариант - нормальный CD-диск, не требует полной развертки игры на жесткий диск, есть оцифрованная речь. Но, в принципе, полная версия тоже выпускается на CD-диске, просто на наш рынок она в таком виде вроде бы не дошла. Однако есть теоретическая возможность встретить полную версию на CD, так что вот простой способ проверить, какая версия Вам досталась, полная или резаная.

Для этого установите игру и начните ее. Когда главный герой войдет в таверну и решит спасти Мону (подробнее см. описание игры ниже) от бандитов, Вам должны в полной версии показать картинку с изображением Моны и развлекающимися с ней бандитами. Если картинки нет, а вместо нее идет просто текст, значит, перед Вами резаная версия. Можете со спокойной совестью возвращать диск обратно, потому что эту версию играть не стоит.

При загрузке пиратская версия запрашивает пароль. Просто нажмите клавишу "Enter", ничего не печатайте.

Ну а теперь к завязке сюжета игры...

Все начинается с того, что главный герой (мы будем называть его Десмонд, это имя задается по умолчанию, хотя Вы можете в начале игры задать любое имя по своему усмотрению) вваливается в городок Squalor Hollow (во избежание недоразумений я буду давать название городов на английском языке). Его тут же окружает компания крайне неприятных личностей, желающих получить ответ на извечный вопрос: "Жизнь или кошелек?". Выслушав мнение Десмонда, они, как и полагается в таких случаях, крепко поколотили его, отобрали его волшебные доспехи и меч и скрылись. Десмонд очнулся в хижине старика...

#### 4. УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Управлять игрой Вы можете при помощи клавиатуры или мыши. Но без мыши лучше не играйте - во время боя Вы не будете успевать применять лечебные снадобья или магию, это проверено мной на личном опыте.

Я не буду описывать все меню - они элементарны. Если Вы хоть немного знаете английский язык (а без этого Вам лучше не играть в эту игру, т. к. половина всего удовольствия будет в этом случае потеряна), Вы без труда во всем разберетесь сами. Скажу только о том, что понятно не сразу.

Во-первых, остановимся на сбое программы. Этот сбой имеется только на пиратской, нерезаной версии игры. Очевидно, она была передрана с фирменного CD не совсем корректно и поэтому выйти из игры в DOS невозможно. Вам придется или перезагрузить весь компьютер или погибнуть. В последнем случае Вас выбросит в основное меню, откуда Вы сможете выйти в DOS, выбрав соответствующую опцию.

Сражения идут автоматически, без Вашего участия. Вы можете только применять предметы, несомые персонажем (всевозможные лечащие зелья) и магию Вашей волшебницы Луны (сама она никогда не колдует). Для этого кликните на меню "Items" (задействовать снадобья) или "Fire", "Blizzard", "Earth" (задействовать соответствующую магию Луны).

Кстати, о магии.

У Луны имеется три основных типа магии:

- лечебная (Earth), восстанавливающая хит-пойнты персонажей;
- боевая (Fire, Blizzard), наносящая вред чудовищам, применяется только во время боя;

• магия перемещения (Warp), позволяющая Вам мгновенно переместиться в любой город или локацию, где Вы уже побывали. Эту магию невозможно применять во время боя.

#### 5. ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

1. Почаще сохраняйтесь.
2. В каждом новом городе заходите в магазин оружия и покупайте доспехи и оружие, если они мощнее, чем те, что Вы имеете в данный момент.
3. Тип атаки лучше ставить на "Knovledge".
4. Зайдя в город, поговорите со всеми, кого встретите, заходите в дома, общайтесь с теми, кто внутри.
5. Если чувствуете, что чудовища Вас одолевают, спасайтесь бегством.
6. В бою:
  - а) притормозите скорость боя при столкновении с незнакомыми чудовищами;
  - б) не применяйте чисто атакующей (offensive) тактики боя, пока не наберете хорошие доспехи и приличное количество хит-пойнтов (жизни);
  - в) не вступайте в бой, если Вы ранены и у Вас нет лечебных зелий.
7. Восстанавливать пошатнувшееся в результате происков врагов сексуальной революции (чудовищ) здоровье Вы можете тремя способами:
  - при помощи лечебных зелий (в любом месте и в любой момент игры);
  - при помощи магии Земли (когда Луна присоединится к Вам);
  - поспав в гостинице в городе (но за это удовольствие нужно платить).

#### 6. ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

##### 1. Город Squalor Hollow

Итак, Десмонд очнулся в хижине старика Ларусса (Larousse). Спустя несколько мгновений, до него доходит, что враги революции похитили его доспехи и меч и он совсем голый! Поболтав немного со стариком, он отправляется бродить по городу. Прохожие насмешливо интересуются, не жарковато ли ему. Сожмите покрепче зубы и ведите парня в таверну, которая расположена немного к северу от дома старика Ларусса. В таверне пируют наглые бандиты, с которыми Десмонд имел несчастье познакомиться в самом начале. Помимо спиртного, бандиты развлекаются в обществе дочери трактирщика. Ее зовут Мона. Окните ее взглядом, оцените формы и переключите свое внимание на бандитов. Сначала они посмеются, увидев Вас, но после серии ударов, лежа среди обломков стола и стульев, их настроение почему-то переменится. Вы немного поговорите с ними, потом они разбегутся. Вы поболтаете с Моной, которая поблагодарит Вас (но не тем способом, на который Вы могли бы рассчитывать, впрочем, мы еще встретимся с ней и тогда... Но не будем забегать вперед). Получите у трактирщика некоторую награду и идите к дому Дона Фрампа (Don Frump). Вход в него расположен в юго-западной части города. Дон Фрампа даст Вам задание - выследить бандитов, прячущихся на горе Литмас (Mount Litmus), и ликвидировать их вожака. В качестве оружия он даст Вам хроноватенькие доспехи и разделочный нож (poultry knife). Купите в местном магазинчике несколько порций зелья лечения (без них Вам придется потом туговато). Идите к горе Литмас.

##### 2. Гора Литмас (Mount Litmus)

Гора Литмас - это маленькая гора, окруженная озером к западу от города Squalor Hollow. Войдите вовнутрь и с боем пробивайтесь вперед, пока не увидите человека в конце коридора. По идее, это должен был бы быть вожака бандитов, но на самом деле это - Демон-Владыка (Demon-Lord). После непродолжительной беседы с ним Вас вышвырнет из пещеры. Идите в город Squalor Hollow.

### 3. Снова в городе Squalor Hollow

Первым делом идите в дом Дона Фрампа. Там Вам скажут, что Фрамп ушел в деревушку на севере. Отоспитесь в городе, подкупите восстанавливающие здоровье зелья и отправляйтесь на север.

### 4. Баррикада (Barricade)

Вскоре Вам преградит путь баррикада, где два стражника не будут пропускать Вас. Но между ними стоит старик Ларусс (или кто-то, на него похожий). Он предложит Десмонду поцеловать медаль для продолжения пути на север. Соглашайтесь. Когда Десмонд поцелует медаль, он автоматически опустится на уровень опыта 1 и окажется у цели своего путешествия - Безымянной деревни (Nameless Village). Как-то повлиять на падение Вашего уровня опытности Вы не сможете. Придется потихонечку поднимать опыт Вашего персонажа. Но это потом, а пока...

### 5. Безымянная деревня (The Nameless Village)

В северной части городка Вы найдете человека, вроде бы похожего на Дона Фрампа. Он скажет, что Ваш меч у него, и предложит спуститься с ним в подвал. Вскоре Вы обнаружите, что перед Вами вовсе не Фрамп, а Демон-Владыка. Он попробует убить Вас, но тут вмешается некая третья сила (забегая вперед скажу, что это дело рук матери Десмонда), и медаль, которая у Вас висит на шее, уничтожит его в сильной вспышке света.

После кончины нечистой силы купите доспехи и некоторое время потратьте на восстановление уровня опытности своего персонажа, иначе Вы и шагу не ступите - любое маломальски приличное чудовище Вас мигом прикончит.

Поднакопив силенки, идите в город Squalor Hollow (теперь через баррикаду Вы пройдете без труда) и получите у настоящего Дона Фрампа свою награду.

### 6. Городок Squalor Hollow

Получив награду, подкупите снадобий здоровья, еще немного потратьте времени на поднятие Вашего уровня опытности. Потом снова отправляйтесь на север, перейдите через баррикаду и идите на запад в город Dreadsden.

### 7. Город Dreadsden

Тут подкупите оружия и доспехи, старье продайте. Из разговоров с жителями города Вы узнаете, что где-то есть город женщин, домик, в котором живут девушка и ее бабушка (дом Клары), и домик, сделанный из сладостей (дом Присциллы).

Сначала мы прогуляемся на юго-восток к дому Присциллы.

### 8. Дом Присциллы (Priscilla's Place)

Когда я смотрел великий мультфильм Уолта Диснея "Белоснежка и семь гномов" в третий или четвертый раз, мне в голову почему-то начали лезть всякие нескромные мысли о том, как могла бы устроиться Белоснежка среди семи гномов. И вот теперь в этой японской игре я это увидел. Тут все как полагается: веревка, круглый стол, Белоснежка (Присцилла) на нем и гномы за работой. Делать нечего, придется Вам потолковать с ними о правах несовершеннолетних. Справиться с ними будет не так уж и просто, почаще применяйте восстанавливающие здоровья зелья. После их кончины Вы сможете поговорить с Присциллой и она упомянет о злом колдуне, который якобы своей магией и довел гномов до жизни такой (однако после последующих встреч с Присциллой у меня появилось подозрение, что колдун тут был ни при чем). Впрочем, нас интересует не это, а то, что колдун живет в пещере на севере и попасть к нему можно, только имея Мистический Мрамор (Mystic Marble). Кроме этого, Присцилла упомянет о награде за кончину колдуна, которую она готова Вам дать (и эта награда стоит всех Ваших усилий). Осмотрите дом Присциллы, заглянув в боковые двери, за которыми в кувшинах кое-что есть.

После этого покиньте дом Присциллы и идите снова в Dreadsden.

### 9. Город Dreadsden

Вам нужен Мистический Мрамор. Он находится у отшельника, обитающего на задворках города Dreadsden. Чтобы добраться до него, СДЕЛАЙТЕ ОДИН ШАГ за оградой города (но сам город Вы не покинете, а окажетесь в узком "коридоре", образованном двойной оградой). Идите по "коридору" налево и вскоре Вы увидите ступени. Спуститесь, и отшельник, живущий там, даст Вам Мистический Мрамор. Выходите на свежий воздух и идите в пещеру, расположенную к северу от дома Присциллы.

### 10. Пещера (The Cave)

Просто прорубитесь к подземелью, а там идите все вперед и вперед, пока не наткнетесь на колдуна Визаля (Visal). Ликвидируйте его и вернитесь в домик Присциллы.

### 11. В доме Присциллы (Priscilla's Place)

Присцилла даст Вам необходимое для дальнейшего прохождения игры Магическое Зеркало, а потом дело дойдет до награды, которую она Вам обещала раньше. Если у Вас хорошо с английским, Вы неплохо повеселитесь. Если у Вас плохо с английским, не отчаивайтесь - Вы все равно повеселитесь.

Выйдя из дома Присциллы, идите в Dreadsden.

### 12. В доме у Клары (Clara's Place)

К северо-востоку от Dreadsden стоит маленький домик, в котором живут девушка (Красная Шапочка, она же Клара) и ее бабушка (старушка - божий одуванчик). При первом Вашем посещении дома Вы увидите Клару и Серого Волка (Волк, естественно, перед тем, как

съесть Клару, решил с ней немного порезвиться). Убейте Волка (он довольно солидный противник для Вас на данном этапе). Поболтайте с Кларой и выйдите на улицу. Зайдите в дом снова. Клара предложит Вам отдохнуть с дороги, и, что произойдет дальше, Вы и сами должны догадаться. Выйдите из дома и снова зайдите вовнутрь. Вы увидите Клару и ее бабушку. Если Вы подойдете к бабушке справа, она даст Вам немного золота в качестве награды за спасение Клары.

### 13. Город Coventry

Город Coventry расположен к югу от города Dreadsen. По прибытии туда купите новое оружие и доспехи. От местных жителей Вы много раз услышите о некоем Тимме (Tymm) - демоне, который не даст людям проходить через его владения. Идите в таверну, которую ее предприимчивый хозяин превратил в гостиницу для тех, кто ждет, пока с Тиммом кто-нибудь расправится. Поднимитесь на второй этаж. Там много комнат (в одной живет наглая девица, которая скажет Вам такое, за что полагается ее тут же выпороть, да вот только сделать это никак невозможно). Ваша цель - верхняя правая комната, в которой Вы найдете Темного рыцаря (Dark Knight). С ним Вы еще не раз встретитесь, и он сыграет важнейшую роль в Вашей судьбе, но это случится только в самом конце игры, а пока он просто введет Вас в курс дела относительно Тимма.

Вот теперь идите на восток, в логово Тимма.

### 14. Логово Тимма (Tymm's Lair)

Поговорите с Тиммом. В конце концов Ваш герой покажет ему Магическое Зеркало (это произойдет автоматически, без Вашего участия) и Тимм испарится. Перед тем, как покинуть логово Тимма через другую дверь, Вы увидите ступени. Поднимитесь по ним и найдете еще одну скудно одетую дамочку по имени Мари (Marie). Освободите ее и идите на юго-восток от логова. Там стоит городок Nero's Retreat.

### 15. Городок Nero's Retreat

Этот город - колония нудистов. В сущности, делать Вам тут почти нечего, можно только покопаться в разных горшках и найти немного золотых монет. Кроме того, в северо-восточной части города Вы наткнетесь на трех девиц. Поговорите с ними, потом идите вниз к домику, спуститесь по ступеням и найдите старика - это их отец; он скажет Вам, сколько им лет. Вернитесь к девчонкам, снова поговорите с ними и увидите, как они выглядят (ничего особенного - я ожидал большего).

Покиньте городок Nero's Retreat и идите на север в город Phoenix.

### 16. В городе Phoenix

В юго-западном углу города Вы встретитесь с Кэйт (Kate, она частично скрыта листовой крайней левого дерева). Поговорите с ней. Кэйт - дамочка КРАЙНЕ развратного поведения - сразу перейдет к делу. Закончив с ней, найдите Рольфа (второго члена Вашей команды героев). Он находится в доме рядом с центром города. Он согласится присоединиться к Вам, но попросит время на сборы.

Выйдите на улицу и пошарьте по разным кустам и горшкам в домах. Там кое-что можно найти по мелочи. Навестите башню, названную в Вашу честь (судя по всему, эта башня фигурировала в предыдущей игре сериала). Башня стоит в северо-восточной части города. Войдите вовнутрь, поговорите с Мэри (которую Вы освободили в логове Тимма) и поднимайтесь наверх. Там есть три сундука. Сохраните игру и откройте их в любой последовательности. Если ничего не найдете, восстановите игру и снова откройте сундуки в другой последовательности. В конце концов Вы сможете найти в сундуках куклу (Action Figure) и сможете обменять ее у одного типа в городе на золото.

Снова посетите Рольфа. Если Вы уже поговорили с Кэйт, Рольф присоединится к Вам. Если Вы не говорили с Кэйт и не поднимались на башню, Вам сначала нужно это сделать, а только потом зайти к Рольфу. Вооружите Рольфа и купите ему доспехи.

Выходите из города и идите на север. Вскоре Вы наткнетесь на камень, мешающий Вам двигаться дальше. Рольф поднимет этот камень, и вы сможете пройти. Идите на север, пока не попадете в город Squalor Hollow.

### 17. Еще раз в Squalor Hollow

Ваш старый знакомый старик Larousse сообщит, что черная мгла поглотила город и все жители исчезли. Он даст Вам магический прутик (magical twig).

Идите в город Carnage Corners, расположенный к юго-востоку от города Phoenix.

### 18. Город Carnage Corners

Сам город Carnage Corners расположен чуть к востоку от моста. В этом городе имеется арена (она очень важна для Вас). Кроме арены, на северо-востоке города имеется так называемый "Дом Ужасов" (House of Horrors). На самом деле к ужасам дом этот никакого отношения не имеет - это самый настоящий публичный дом. Заплатив по 500 золотых за одно посещение, Вы можете подняться на второй этаж и провести время с одной из пяти девочек. Причем, если Вы посетите девочек во второй раз, диалоги между Вами будут уже другие. Я рекомендую посетить по два раза девочек в крайней слева комнате и крайней справа комнате: Вы неплохо проведете время - правда, при условии, что немного понимаете по-английски.

Купите в городе доспехи и оружие. Затем купите разрешение на участие в играх на арене (entry card for the competition). Перед тем, как покинуть город, поговорите со стариком в

доме рядом с зданием мэра города. Старик скажет Вам о картинке (picture). Вот теперь можете со спокойной совестью покидать город.

Выйдя на свежий воздух, идите на север.

#### 19. Городское кладбище (Carnage Corners Cemetary)

Место состязаний расположено к северу от города Carnage Corners. Покажите человеку на дороге Ваше разрешение на участие, и он Вас пропустит.

Попав на кладбище, двигайтесь на запад. Рядом с западной границей кладбища Вы найдете сундук, в котором лежит картинка очередной дамочки, занимающейся непристойным (естественно) делом. Как только картинка окажется у Вас в руках, прорубитесь сквозь обитателей кладбища, пока не наткнетесь на магический барьер. Вас автоматически выбросит с кладбища.

Возвращайтесь в город Carnage Corners.

#### 20. Снова в городе Carnage Corners

Войдя в город, Вы наткнетесь на мужчину, который скажет, что отправляется в Arcadia - город, населенный одними женщинами, - чтобы заручиться помощью Луны (Luna). Не обращайте внимания на его слова, у него ничего не выйдет. Идите прямо в дом старика, с которым Вы говорили перед уходом из города (это старик, живущий в доме рядом с домом мэра). Поговорите со стариком. В обмен на картинку с кладбища он даст Вам транссексуальные орехи (transsexual nuts). Если он Вам их не даст, выйдите из города, пройдите на восток и попробуйте пройти магический барьер. Вернитесь и получите у старика орехи. Теперь снова выйдите из города и попробуйте пересечь барьер снова.

#### 21. Город Arcadia

Получив транссексуальные орехи, Вы сможете пройти магический барьер и попадете в город Arcadia. Оказавшись там, загляните в магазинчик оружия и перекиньтесь парочкой слов с хозяйкой магазинчика. Она, как и полагается, начнет совершать разные соблазняющие телодвижения, на которые Вы сможете полюбоваться. Сходите в башню (вход в нее расположен в юго-западной части города). Поднимаясь на вершину, Вы увидите одинокую женскую фигурку в юго-западном углу одного из этажей башни. Это - еще одна старая знакомая главного героя из предыдущих игр сериала. Ее зовут Лулу. Ничего особенного она собой не представляет, но ради любопытства может сравнить ее формы с формами девочек, которые Вам встречались ранее, - как говорит реклама, почувствуйте разницу. На вершине башни Вас ждет богиня Aquaria. Ничего особенного Она Вам не скажет, но посетить ее необходимо.

Пройдите на север города и загляните во дворец. Там поговорите с принцессой Дианой. Она попросит Вас исполнить маленькую просьбу. Я думаю, Вы уже догадались, что это за просьба. Выполните ее, Вы получите от принцессы Медаль Девственности (медаль принцессы после знакомства с Вами уже более не понадобится).

Теперь загляните в дом в восточной части города, там увидите двух женщин. Это волшебница Луна и ее мать. Судя по диалогу, Луна уже встречалась с Вами в предыдущих играх сериала. После разговора она согласится присоединиться к Вашему маленькому отряду.

Выйдите из города, потом снова зайдите в него и идите в дом, где встретились с Луной. Там Вы увидите еще одну женщину - продавщицу спичек. Поговорите с ней и увидите кое-что интересное. Правда, в самом интересном месте вмешается Луна, которая окажется жутко ревнивой леди, и все представление резко оборвется.

Выйдите из города и идите обратно в Carnage Corners или примените магию Луны "Перенос" (Warp magic).

#### 22. В городе Carnage Corners

Зарегистрируйте Луну как третьего участника состязания (Вам придется выложить 500 золотых). Теперь выйдите из города и идите на север к кладбищу.

#### 23. Кладбище (Carnage Corners Cemetary)

Снова прорубитесь до конца подземелья. На этот раз Вас не выбросит наружу - Вам придется драться с демонами, управляющими представлением на кладбище. Когда Вы с ними расправитесь, то увидите комнату, в юго-западном углу которой - женщина. Это Ваша старая знакомая Мона (та, которую Вы освободили в самом начале игры). На этот раз Вы в полной мере насладитесь ее прелестью.

После этого появятся жители города Squalor Hollow (те, которых поглотила мгла). Вы получите ключ от замка Калист (Castle of Kalist). Возвращайтесь в Carnage Corners.

#### 24. Снова в Carnage Corners

Идите в дом мэра. Вы получите свою награду, затем настанет черед дочери мэра. Она поблагодарит Вас лично - особым женским способом, который доставит Вам удовольствие.

Выходите из города и идите в Arcadia.

#### 25. В городе Arcadia

Подкупите лечебных снадобий и выйдите из города на свежий воздух. Идите на северо-восток от Arcadia. Там расположен город Mellions.

#### 26. Город Mellions

Mellions - жутко дорогой город (как Москва в России). Однако оружие и доспехи тут продаются очень неплохие, советую их обязательно купить. Перед тем, как начать осматривать город, сохраните игру. Дело в том, что в городе живут два горшечника, каждый из которых знает половину ответа на загадку с лестницами в замке Калист. Вся сложность в том, что

два горшечника - смертельные враги и если Вы поговорите с одним из них и узнаете его половину загадки, то другой с Вами говорить не будет. Выход прост - поговорите с одним из них, потом восстановите игру и поговорите с другим. Но есть и другой способ решения загадки - недалеко от города стоит указатель. Если Вы обойдете его вокруг и подойдете с задней стороны (т.е. с севера), то сможете прочитать ответ на загадку! Закончив с этим делом, купите лечебных зелий и идите в замок Калист.

#### 27. Замок Калист (Castle of Kalist)

Замок Калист расположен к юго-востоку от города Mellions и к северо-востоку от города Arcadia. Войдите в замок и постепенно прорубитесь к месту, где увидите 9 лестниц, расставленных в три ряда один под другим.

Сначала идите по правой верхней лестнице, затем по нижней левой, затем - по центральной (второй) в нижнем ряду.

Луна исчезнет. Не волнуйтесь - все идет по плану. Двигайтесь вперед и вскоре набредете на два сундука, в которых лежат похищенные у Вас в самом начале игры волшебные доспехи и меч Сокола (Falcon Sword). На самом деле это фальшивки, так что не надевайте их. Потом Вы наткнетесь на Луну, лежащую во фривольной позе. Но на самом деле и это не то, что Вы думаете. Перед Вами демонница по имени Хаггис, которая нападет на Вас, и Вам придется с ней разобраться. Как только она сыграет в ящик, появится Настоящая Луна. Вы получите снежный камень (snow gem). Немедленно примените его (через меню STATUS, если память мне не изменяет) и получите для Луны возможность использовать магию снежной бури (Blizzard magic).

Идите на самый верхний этаж и из закрытой комнаты возьмите Демонический ключ (Demonic Key). После этого идите в юго-восточную часть верхнего этажа. Войдите в череп со стороны прямоугольного сооружения. Вас выбросит из замка в центр спирального лабиринта (SPIRAL PATH): просто идите по спирали, пока не выйдете на свежий воздух. Теперь идите на юг в город Moronvia.

#### 28. В городе Moronvia

Купите новое оружие и поговорите с жителями города. Обратите внимание, что в городе есть нижний уровень, в который Вы пока не сможете попасть. Выходите из города и идите в деревушку кошек Feline Farms.

#### 29. В деревне кошек (Feline Farms)

Кошки в деревни будут жаловаться Вам, что собаки, живущие в пещере к северу, укарали пишу кошек, "tuna liver lumps". Когда переговорите с местным начальством в лице Parttesia (Вы найдете ее в северной части города внутри хижины) и со всеми жительницами, выйдите на свежий воздух и идите на север в пещеру собак.

#### 30. Пещера собак (The Dog Cave)

Это - единственное подземелье в игре, где есть потайные ходы. Для продвижения вперед в игре Вам придется найти эти потайные ходы: на первом уровне подземелья потайной ход расположен в юго-восточном углу, как раз перед ступенями.

На нижнем уровне коридор завален, Вам снова придется искать потайной проход. Он расположен справа - перед тем местом, откуда начинается коридор.

Собака-Босс притаился в пещере, скрытой лабиринтом тьмы. Просто потыкайтесь туда-сюда и Вы найдете проход. Убейте собаку (он произнесет смешной монолог) и заберите tuna liver lumps.

Выходите на свежий воздух и идите в Feline Farms.

#### 31. Снова в городе Feline Farms

Поговорите с Parttesia, отдайте ей tuna liver lumps. Она сразу придет в хорошее настроение и, как полагается порядочной кошечке, захочет "поиграть". Во время в высшей степени приятной (для Вас) игры она сообщит Вам некоторые интересные сведения: упомянет о Ваших доспехах и мече, о ключе к храму, о городе Тристрам (Tristram) и об озере фей (Lake of Fairies), у которых ключ к храму. Скажет она и о том, что люди от действия tuna liver lumps засыпают. Это не менее важно, чем все предыдущее.

Выйдите на улицу и зайдите в местную гостиницу. В углу Вы заметите одинокую кошечку. Поговорите с ней, она тоже придет в хорошее настроение и захочет поиграть (но ничего особенного Вы на сей раз не обретете - так себе, формы и поза оставляют желать лучшего).

#### 32. Озеро фей (Lake of Fairies)

Озеро фей - относительно маленькое место, расположенное в лесу к северо-западу от города Moronvia. Ваш первый визит ничего не даст - феи не доверяют Вам ключ к Храму Ксентара (Temple of Xentar). Выходите и идите в город Moronvia.

#### 33. В городе Moronvia

Немедленно идите к человеку, который не давал Вам спуститься на нижний уровень города. Десмонд даст ему tuna liver lumps, отчего горе-часовой уснет. Но случится это не сразу, а лишь при следующем посещении Вами этого города. Поэтому выйдите на свежий воздух и зайдите обратно. Компьютер сочтет, что Вы пришли в город во второй раз. Идите ко входу на нижний уровень - охранник уже уснул и Вы сможете беспрепятственно спуститься вниз.

Вождь (Chief) города Moronvia откажется отдать Вам Жемчужину Печали на том основании, что она-де должна достаться юному богу, который женится на дочери вождя. Поболтайте с местными жителями и покиньте город. Идите в город Tristram.

### 34. Город Tristram

Город Tristram расположен в снежном регионе к северо-западу от Озера фей. Вокруг него бродят весьма солидные чудовища. Когда Вы войдете в город, поговорите с его жителями и один из них скажет, что "что-то не так". Если этого не случится, значит, Вы что-то не сделали, еще раз просмотрите описание и найдите свою ошибку.

После того, как Вас предупредят о чем-то нехорошем, Ваши персонажи сами догадываются, что надо идти к Озеру фей. Вот Вы и идите туда.

### 35. Снова у Озера фей (Lake of Fairies)

Тут все перевернуто вверх тормашками. Демоны напали, надругались над феями и похитили ключ от Храма Ксентара. Можете обойти всех фей и посмотреть, как с ними обошлись.

Потом отправляйтесь в Moronvia.

### 36. В городе Moronvia

Зайдя в город, Вы увидите, что там никого не будет, кроме одного человека, охраняющего спуск вниз. Поговорите с ним, и он проведет Вас к дочери вождя деревни. У Вас с ней произойдет долгий разговор и в конце концов Вам придется снова использовать свои мужские достоинства (несмотря на истерические вопли ревнивой Луны). Дочь вождя окажется вполне симпатичной дамочкой, но ничего серьезного у Вас с ней не получится. Тем не менее Ваша цель - Жемчужина Скорби (Pearl of Sorrow) - окажется у Вас в руках. Теперь Вы можете идти в Храм Ксентара.

Ну вот мы близки к цели. У Вас к этому времени же должна быть куча денег, поэтому потратите их на покупку дымовых гранат и лечебных снадобий. Снадобий купите КАК МОЖНО БОЛЬШЕ, штук 100-150. Причем главный упор делайте на зелья для лечения одного персонажа. Почему - об этом ниже.

Дымовых гранат Вам достаточно штук 20.

Сделав все эти покупки, выходите на свежий воздух. Ваша цель - Храм Ксентара, который расположен к востоку от города Tristram.

### 37. Храм Ксентара (Temple of Xentar)

По дороге к Храму Вы будете наткнуться на многочисленных чудовищ. Чтобы не тратить на них силы, применяйте дымовые гранаты и Вы сможете добраться до Храма без боя.

Подойдя к Храму, Вы обнаружите, что дверь в него уже кто-то сломал. Судя по всему, это дело рук (или ног, зубов, хвостов и т. п.) Ваших старых знакомых-демонов.

Рядом со входом Вы встретите Арстейна, Темного Рыцаря (Arstein, the Dark Knight), раненного в бою. После короткого разговора с Вами он куда-то слиняет.

Храм Ксентара большой и описать его подробно не представляется возможным. Просто поднимайтесь с этажа на этаж, пока не найдете свои пропавшие доспехи и меч. Немедленно наденьте их на Десмонда. Продолжите восхождение, пока на самом верхнем этаже не найдете дверь с барельефом Богини. Рядом с ее глазом имеется углубление, в которое Ваши персонажи вставят Жемчужину Скорби. Дверь откроется. За ней Вас ждет долгий-долгий подъем (Рольф даже будет жаловаться).

### 38. Царство Света (Realm of Light)

Вы подниметесь на небо и поговорите с Богиней, которая окажется... Ну а кем она окажется, об этом Вы узнаете, когда дойдете до этого места. После разговора с Богиней (очень долгого) Вас перенесет на место Последнего Боя (это небольшой остров, посреди которого стоит гора с пещерой).

### 39. Последний Бой (The Final Showdown)

Вы лишитесь помощи Луны и Рольфа, которые откажутся идти в пещеру. Предстоящий бой - испытание исключительно для Десмонда. В пещере Вы встретите старого знакомого. После разговора с ним начнется бой и он раскроется, позволив Вам убить себя (почему он это делает, Вы поймете из разговора).

Тут появится его папаша, солидный такой мужичок. Сначала Ваша мамочка попробует с ним справиться, но у нее ничего не выйдет и дело ляжет на Ваши плечи.

Этот бой с Деймосом (Deimos) очень труден - Ваш герой должен быть как минимум 88, а лучше 95-99 уровня опыта. Тем не менее выиграть Вам будет очень сложно. Деймос очень часто восстанавливает свое здоровье и бьет Вас одновременно 3-4 атаками (вот тут-то Вам и понадобятся лечебные зелья, без которых Вам не выжить и десяти секунд). Но даже если у Вас уровень опыта хороший, лечебный снадобий - куча, даже в этом случае бой продлится по крайней мере 4-5 минут реального времени, а то и все 10 минут (было у меня разок и такое).

Но, в конце концов, Вы победите. Ваши мамочка и папочка предложат вернуться к ним, но Вы откажетесь и предпочтете Луну и Рольфа.

### 40. Конец игры (End of Game)

Луна и Рольф поздравят Вас с победой. Теперь вы можете разг ливать по всему игровому миру и выслушивать хвалебные песни в свой адрес.

Чтобы закончить игру, перенеситесь в город Arcadia и переговорите с принцессой Дианой. Потом идите в башню и поговорите с Aquaria. После разговора с ней вернитесь во дворец и поговорите с принцессой.



Наслаждайтесь концовкой. Лично мне она жутко понравилась, особенно те места, где говорится о судьбе Рольфа и дальнейших проделках Присциллы (той, у которой были семь гномов).

Поздравляю с успешным прохождением игры. Надеюсь, она Вам понравилась.

## THE LION KINGS

Фирма - DISNEY SOFTWARE/VIRGIN ENT. Год выпуска - 1994.

Эта увлекательная и очень интересная игра разработана фирмой **DISNEY** по одноименному мультфильму, созданному в этой компании. Вы будете управлять маленьким львенком по имени **SIMBA**, которому предстоит преодолеть десять очень опасных и трудных уровней, каждый из которых охватывает одну из частей мультфильма. На протяжении всей игры звучат прекрасные мелодии из одноименного мультфильма, а также очень реальные звуковые эффекты гармонично вписываются в эту игру.

Мы думаем, что все из Вас смотрели этот мультфильм и помните, как все начиналось. Львенка изгнал из джунглей его дядюшка Скар, и он, проведя много месяцев в изгнании, набрался сил, преодолел множество препятствий и вернулся в джунгли, чтобы стать королем.

После загрузки игры Вам предлагается следующее меню:

**START** - старт игры.

**OPTIONS** - изменение некоторых параметров игры:

**DIFFICULTY** - уровень трудности игр:

**NORMAL** - средний (дается в начале 3 жизни)

**DIFFICULT** - трудный (дается в начале 1 жизнь)

**EASY** - легкий (дается в начале 9 жизней);

**MUSIC (YES/NO)** - музыкальное сопровождение (включить\выключить);

**SOUND EFFECTS (YES/NO)** - звуковые эффекты (включить\выключить);

**REDEFINE KEYS** - переназначение клавиш, в начале игры назначение клавиш следующее:

**UP KEY** - (курсорная клавиша вверх) - смотреть вверх, подниматься на препятствия

**DOWN KEY** - (курсорная клавиша вниз) - смотреть вниз, спускаться с препятствий

**LEFT KEY** - (курсорная клавиша влево) - движение влево

**RIGHT KEY** - (курсорная клавиша вправо) - движение вправо

**JUMP - (SPACE)** - прыжок в направлении нажатия на курсорные клавиши

**SLASH (ADULT) - (ALT)** - удар лапой, когда лев подрастет

**ROAR - (CTRL)** - рычать.

**EXIT** - выход в основное меню.

В игре используются также следующие клавиши:

**P** - пауза в игре, возврат, повторное нажатие на клавишу.

**ECS** - в игре выход в основное меню и из меню выход в DOC.

### КОМБИНАЦИИ КЛАВИШ

**Right+Space/Left+Space** - прыжок с разбега.

**Up+Alt/Down+Alt** - удар лапой, пригнувшись или в прыжке вверх.

**Right+Down/Left+Down** - при движении вперед можно перекачиваться и сбивать некоторых животных.

### УПРАВЛЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ ДЖОЙСТИКА

В четырех кнопочном джойстике бег, подниматься и опускаться с препятствий - рычаг джойстика. Первая кнопка на рычаге - рычание, вторая - удар лапой взрослого льва. И одна из кнопок на корпусе джойстика - прыжок. В двухкнопочном джойстике все то же, только прыжок осуществляется нажатием на клавишу **SPACE** на клавиатуре.

В этой интересной игре, если Вы не прошли ее за один день, на следующий день необходимо начинать все сначала. Но если Вы в основном меню, как только загрузили игру, когда есть две надписи **START** и **OPTIONS**, наберете слово **DWARF** и вверх появится надпись **CHEAT ENABLED**, то с началом игры можете, нажав на клавишу **"L"**, перейти на следующий уровень. При этом у Вас появляется бесконечная энергия: можно пробегать, не обращая внимания на животных, которые кусают или жалят Вас. Но от падения в пропасть или воду это Вас не спасет и Вы будете терять одну жизнь.

### ИГРОВОЙ ЭКРАН

Слева внизу голова львенка и рядом цифра, показывающая сколько у Вас осталось жизней. Слева сверху показана шкала громкости рева, а справа сверху - шкала жизненной энергии льва.

### НЕКОТОРЫЕ СОВЕТЫ И КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ УРОВНЕЙ ИГРЫ

Все время Вы можете подбирать различные предметы, которые дополняют жизненную энергию, - красные жучки или силу голоса для рычания - синие жучки, но эта сила может

и со временем восстановиться сама, поэтому следите за индикатором. Вы можете после потери жизни начать этот уровень с того же места. Подобрал надпись 1UP, Вы увеличите количество жизни на единицу. Божья коровка или солнышко увеличивают Ваше CONTINUE, то есть, если потеряете все жизни, можно продолжить игру с уровня, на котором Вы закончили: необходимо курсор в виде лапы перевести на это слово YES и нажать ENTER.

### **1. THE PRIDELANDS**

На этом уровне необходимо забраться вверх на гору, по дороге уничтожая разнообразных насекомых и животных, прыгая на них сверху. Чтобы уничтожить колющего дикобраза, необходимо прокатиться под ним и, прыгнув на него, сбросить или подойти поближе и зарычать - он также должен перевернуться на спину. Прыгнув на синего жучка, сразу же отойдите и дождитесь, пока он взорвется. Есть здесь один секрет: вверх справа можно перепрыгнуть каменный уступ, а спустившись вниз, найдете жизнь и CONTINUE. Забравшись на самый верх, необходимо уничтожить гиену. Ее можно убить на этом уровне, только прыгая на нее сверху, когда она, уставшая, высунет язык и будет отдыхать. Еще один момент: слева вверх на дереве подобрите синего жучка. После окончания уровня можете попробовать свои силы на призовом уровне.

### **ПРИЗОВЫЕ УРОВНИ - BUG TOSS**

Вы должны поймать как можно больше жучков, которых бросает Вам мангуст; как только один упадет, уровень закончится. Дальше могут даваться еще призовые уровни, на которых также необходимо собирать жучков.

### **2. ROAR AT MONKEYS**

Вы должны пройти весь остров. Чтобы перебраться через реку, используйте носорога, запрыгните на рог и он Вас подбросит вверх. А также поэксплуатируйте бегемотов: запрыгните вверх, уцепившись за хвост или за морду, и поднимитесь ему на голову. Помогут Вам и жирафы: прыгните им на голову, но долго на жирафе стоять нельзя - может сбросить вниз. Предстоят также гонки на страуса. Когда нужно будет пригнуться под гнездом или перепрыгнуть через бегемота, надо нажать курсорную клавишу вниз или вверх соответственно. Через реку можно перебраться с помощью обезьян: они, перебрасывая Вас друг другу, могут перекинуть на другую сторону. К ним добраться можно с помощью носорога. Есть еще красные обезьяны, с помощью их можно менять направление движения: для этого заберитесь к ней и крикните и она повернется в другую сторону. Однажды придется на один из островов вернуться, пробираясь по бревнам в воде, но будьте внимательны: на них можно стоять, когда они поднимаются вверх из воды.

### **3. THE ELEPHANT GRAVEYARD**

Вы должны выбраться из пещеры с костями слона. Для этого сначала пробегите вправо и вниз до конца, поднимитесь наверх, пробегите влево и сразитесь в конце с тремя гиенами. На уровне также встречаются грифы, которых можно уничтожить, прыгнув на них. Некоторые кости могут проваливаться вниз, так что долго не стойте на них. Через груды костей лучше всего прокатываться, чтобы не потерять жизненную энергию. Наверх можно взбираться по выступающим камням, подпрыгивая, и, повиснув на них, перепрыгивать на следующую.

### **4. THE STAMPEDE**

Вам необходимо пробежать по дороге, уворачиваясь от догоняющих диких антилоп и камней, лежащих на земле. Передвигаться нужно влево и вправо, а камни перепрыгивать.

### **5. SIMBA'S EXILE**

Этот уровень напоминает первый: те же вредные животные, мешающие Вам, но сверху еще падают камни, отнимающие жизненную энергию. А также есть большие камни, катящиеся сзади, от которых можно спастись только бегством. Наверх можно взбираться с помощью каменных выступов, расположенных с разных сторон, перепрыгивая с одного на другой.

### **6. HAKUNA MATANA**

По крутым склонам Вы спуститесь вниз. После этого необходимо пробраться вправо, перепрыгивая с островка на островок, уничтожая по пути пауков и лягушек. В конце концов Вы должны добраться к большому водопаду справа вверх и подняться по нему с помощью бревен, скатывающихся с него, перепрыгивая с одного на другой.

### **7. SIMBA'S DESTINY**

Прошло много времени, и из маленького львенка, которого могли все обидеть, Вы превратились в красивого льва - царя зверей и продолжаете свое путешествие дальше. Теперь Вы можете убивать своих врагов ударом лапы. Вы должны, пробираясь по джунглям, найти выход с уровня, по дороге уничтожая ударом лапы гиен, гепардов и обезьян, бросающих в Вас камни. Если дорогу преграждают лианы, то разорвать их можно ударом лапы и продолжать дальше путь. Некоторые проходы вниз закрывают большие камни, их можно столкнуть, ударив по ним лапой, но сначала необходимо лечь на землю (клавиша вниз). Также большие камни могут катиться за Вами, и спастись от них можно только бегством.

### **8. BE PREDARED**

Вы попали в пещеру с огненной лавой и должны остерегаться падающих сверху раскаленных камней и вырывающейся из-под земли горячей лавы из кратеров, которые необходимо перепрыгивать, когда они успокоятся. По дороге уничтожайте гепардов, гиен и летучих мышей.

Сначала пройдите вправо до конца. Внизу лежат два камня, закрывающих проход, и,

чтобы его открыть, на эти камни нужно сбросить глыбу, нависающую над ними. Для этого подпрыгните и ударьте лапой посильнее. Лучше сбивать дальнюю глыбу, так как под камнем находится жизнь. Потом на бревне проплыть по лаве, но успеете спрыгнуть с него на выступ, а то сгорите. После, взбираясь наверх, нужно найти выход с уровня.

#### **9. SIMBA'S RETURN**

Это уровень представляет собой небольшую головоломку с пещерами. Пробираясь по ним, Вы должны найти выход с уровня, по дороге уничтожая гиен, охраняющих входы. Пока не уничтожите всех гиен, не сможете войти в пещеру, и если снова попадете в это же место, то Вас снова будут ждать кроважадные гиены, с которыми снова необходимо сразиться. Чтобы войти в пещеру, подойдите к ней и нажмите клавишу вверх. Как только начали уровень, войдите в самую первую пещеру справа, после поднимитесь наверх и уничтожьте гиен. Перепрыгните вправо через выступ и, спустившись вниз, войдите в пещеру. Спуститесь вниз, убейте гиен и, поднявшись вверх, пройдите влево в пещеру. Спрыгните вниз и, сразившись с животными, войдите в первую пещеру (внизу крайняя справа). После войдите в левую пещеру после битвы. Поднимитесь наверх и, уничтожив гиен, войдите в крайнюю левую пещеру. Теперь Вы сразитесь сразу с четырьмя гиенами и только после этого пройдете уровень.

#### **10. PRIDE ROCK**

И вот Вы дошли до последнего уровня. На нем необходимо сразиться со своим дядюшкой и победить его. Только тогда откроется проход слева. Вы должны перепрыгнуть через пропасть, используя выступы, и найти выход из этого мрачного места.

И вот Вы прошли эту увлекательную и красочную игру и помогли льву SIMBA'S стать царем зверей и уничтожить злого дядюшку. В конце Вы узнаете, кто создавал ее для Вас.

## **THE ORION CONSPIRACY**

Фирма - Domark. Год выпуска - 1995

### **ТРЕБОВАНИЯ К АППАРАТУРЕ:**

Процессор - не менее 386  
RAM - не менее 4 Мб  
Размер на жестком диске - 70 Мб  
Размер сохраненных игр - 77 Кб  
Монитор - SVGA

### **ПОСЛЕДНЕЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ**

I think, that dialogues for this game were made by some fucking asshole.

И это еще мягко сказано. Если первая фраза Вас шокировала - не стоит погружаться в мир "ТОС". Есть другие игры, в которых подобные фразы фигурировать не будут. Мне впервые встретился квест с таким количеством ненормативной лексики или, говоря проще, открытого мата. И то, что он произносится на чистом английском языке и как само собой разумеющееся, не меняет сути.

А жаль. Потому что во всем остальном это весьма неплохо задуманная и выполненная "ходилка" с фантастическим сюжетом. Слегка переполненная жестокостью, но к этому современные юзеры уже должны были привыкнуть. Достаточно переключать TV-каналы.

Так что решайте сами.

### **УПРАВЛЕНИЕ**

Управление игрой организовано достаточно оптимальным образом. Практически все игровые операции можно выполнить мышкой. Сначала Вы должны выбрать предмет, с которым нужно выполнить определенное действие. Для этого кликните левой кнопкой мышки. Если возможно только одно действие - оно будет выполнено. Если действие имеет более сложную структуру - в нижней части экрана появится меню с возможными вариантами-иконками. Для входа в основное меню нажмите пробел. При перемещении курсора в нижнюю часть экрана появятся иконки предметов, которые содержатся в Вашем "рюкзаке". Первой стоит иконка "Status" с изображением человеческой фигурки. Если ее нажать - Вы также окажетесь в главном меню.

Опции основного меню:

AUDIO - управление настройкой звука  
SUBTITLES - управление субтитрами  
CONTROL - выбор и настройка контроллера  
SAVE - сохранение игры  
LOAD - загрузка сохраненной игры  
CREDITS - список создателей игры

С помощью интуитивно понятных иконок Вы сможете выставить по своему вкусу тип контроллера (вплоть до мышки для левши), скорость прохождения субтитров и т.п.

### **ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ**

Случайно в наши руки попал любопытный звуковой файл.

Репорт службы безопасности концерна "КОБАЯСИ".  
Дата: 16 октября 2160 года 05:34  
Офицер: BIB The Tall (D&M&Y\_OB#20071959)  
Предмет: компьютерная запись аудио-дневника Девлина МакКормика  
(KEN#8716234512)

Примечание: дневник явно связан с катастрофой на "Цербере"

Начало звуковой записи

Денни погиб. Если бы я был мягче с ним, если бы он остался дома, этого бы не случилось. Он сбежал от меня на край света. Более того, как оказалось, на тот свет.

Пилотируемый им корабль взорвался во время рядового контрольного полета. Вспышка - и моего сына не стало.

Мне с трудом удалось получить разрешение на присутствие на его похоронах на "Цербере". Если бы не старые войки-сослуживцы... Подумаешь, ну и что, что это "Кобаяси" и "Могами-Гудзон". Не нравится мне эта секретность. Что-то здесь нечисто.

.. Вот и закончились похороны Денни. Вернее, того, что опустили в могилу вместо его тела. Я уже почти расслабился в своей комнате, когда под дверь подсунули записку. Эта записка только подтвердила мои подозрения - моего сына действительно убили. Я этого так не оставлю, его убийцы должны понести наказание. Мне нельзя улетать завтра на челноке к "Кусиро". Я пытаюсь пробраться к челноку (Shuttle), но у меня нет пропуска в станционный док (Docking Bay). Я попытаюсь получить необходимый пропуск у Брукс (Brooks), которая пилотирует челнок. Я уже выяснил, что она часто ошибается в основном коридоре В2.

Я встретился с Брукс - вот это темперамент! Мне удалось ее слегка завести, и она пригласила меня сыграть в баскетбол в станционном спортзале в В1.

Когда я спустился на лифте в В1, Брукс уже переоделась и разминалась с мячом. Впрочем, я не собирался с ней баловаться, у меня были другие планы. Я сделал вид, что собираюсь переодеться, и прошел в зал для занятия атлетической гимнастикой. Она забыла закрыть дверцу шкафа (locker) со своей одеждой. Внутри я обнаружил все, что меня интересовало: пропуск на лифт D и идентификационную карточку (ID card). Обыскав куртку (jacket), я аккуратно повесил ее на место. Играть не пришлось.

Я пробрался на уровень В2 и быстро пошел по коридору вправо, пока не добрался до лифта D. Применяв карту доступа, я проехал на лифте на уровень D3 - к станционному доку. Оказавшись в основном коридоре, я повернул влево, в торце оказалась дверь, ведущая в космический челнок.

Меня недаром обучали работе с компьютером, я знал, что если вставлю идентификационную карту (ID card) в компьютер, то получу возможность стереть банки памяти. Едва я успел проделать эту несложную операцию, как появилась сама Брукс. Вскоре она со злостью констатировала, что информация банков памяти погибла. Что ж, следующий челнок прилетит только через неделю. Я думаю, мне этого времени хватит.

Пора приниматься за дело. Перво-наперво нужно переговорить с непосредственным шефом моего сына - Ruth Bernard. Она является руководителем научной лаборатории фирмы "Кобаяси", которая расположена в D2. Возможно, ей известны какие-нибудь подробности гибели Дэнни.

Я не ошибся - разговор дал положительный результат. Доктор Бернанд проверила материалы и обнаружила, что корабль, который пилотировал Денни, выдал в момент катастрофы вспышку мощностью в три мегаватта. Она не смогла найти объяснение этому летальному выбросу энергии. Судя по всему, персонал этой проклятой станции вообще не расположен вести откровенные разговоры.

Я сделал попытку разговаривать механика Мейера (Meyer). Любопытный тип, к тому же заслуженный ветеран войны. Я нашел его в генераторной (она расположена на восток от В2). В беседе он столь же приятен, как дунубийская пятнистая крыса. Проявив определенную настойчивость, я все же смог кое-что из него вытрясти. Энергетический выхлоп мощностью три киловатта дает в момент взрыва заряд взрывчатки (Concussion Charge). Я также прихватил из генераторной огнетушитель - на всякий пожарный.

Никто из персонала "Цербера" не смог разрешить мои сомнения: имеются на станции заряды взрывчатки или нет. Мне уже начало казаться, что я зашел в тупик. Совершенно случайно я разговаривал с сотрудником лаборатории по фамилии Роулэнд (Rowland). Да, этот парень кое-что знал о зарядах, но просто так делиться информацией не хотел. Налицо было вымогательство взятки. Я заикнулся о деньгах, но все оказалось сложнее. Речь шла о аппетитнейшем пироге с черникой - шедевре кулинарного мастерства станционного повара Чандры (Chandra).

Пришлось смотаться в столовую на уровень В4. На меня Чандра произвел впечатление отличного, но несколько хвастливого повара. В кладовке я разглядел искомым пирог (pie), но мои попытки познакомиться с ним оказались безрезультатными. Идея пришла внезапно. Я сообразил, что если вызову повара на кулинарное соревнование, то у меня будет больше возможностей его отвлечь. Он заглотив приманку и приступил к изготовлению своего фирменного блюда. Трезво оценивая собственные кухонные таланты, я не стал жарить яичницу, а попытался найти способ вывести повара из состояния душевного равновесия. Я вспомнил, как

представитель службы безопасности Вард (Ward) упомянул в курилке, что в катакомбах водятся крысы.

В катакомбы можно было попасть со склада в D4. Вскоре я был на месте. Крысиную нору я обнаружил почти сразу. Да, космические крысы бегают не менее шустро, чем их земные собратья. А вот свет они не любят. Я пошел направо, взял фонарь (Lantern), вернулся к норе и наставил на нее фонарь. Попытки отловить грызуна положительных результатов не дали.

Я не напрасно посещал курсы добровольных помощников пожарных - пары струй из огнетушителя оказались вполне достаточно, чтобы крыса зачоченела. Засунув ее за пазуху, я пробрался в помещение столовой. Мне было слышно, как Чандра гремит на кухне сковородками. На столе стояло приготовленное для моей дегустации фирменное блюдо под названием CORMA ("...лучшая в галактике корма, ха!"). Крыса прекрасно поместилась в тарелке.

Вслед за этим я попросил Чандру взглянуть на его стряпню. Видели бы Вы его рожу! Пока он таращил глаза, я прокрался в кладовку и спер пирог.

Роуланда (Rowland) я нашел в его каюте (B3, "crew E"). После того, как я презентовал ему пирог, ему пришлось поделиться со мной секретом. Со взрывчаткой работала сотрудник научной лаборатории по фамилии Рэмен (Raman). Пришлось нанести визит этой застенчивой подружке. Когда я слегка прижал ее, она призналась, что "Кобаяси" действительно пользуется такой взрывчаткой. Чтобы никто об этом не узнал, заряды взрывчатки проходили по всем документам как "Ключ на 3" (Gauge 3 wrenches).

Это уже был след. Теперь можно было проверить - был ли взят со склада заряд взрывчатки, которым взорвали корабль Денни. Мне нужно было заполнить копию складской инвентаризационной ведомости. Выйдя из лаборатории, я прошел по коридору влево. Возле голубой эстакады я поговорил с Ляпаз (LaPaz). Когда я спросил ее о ведомости (Stock Inventory), она нехотя дала мне экземпляр.

Я отправился на склад в D4, где взял аналогичную ведомость. Сверив эти документы, я убедился в том, что со склада действительно был взят заряд взрывчатки.

Пришлось побеседовать с Ляпаз еще раз. Как выяснилось, Доступом в комнату для хранения оружия обладали только два человека на станции: сотрудник службы безопасности Вард и капитан станции Шеннон (Shannon).

Пришло время узнать подробности из жизни персонала станции. С этой целью я прошел в медицинский блок станции, расположенный вблизи от лаборатории на уровне B2. Блок состоит из двух помещений: вестибюля и операционной, где меня встретила доктор Чу (Dr. Chu). В ее планы не входило мое рыскание по файлам медицинского компьютера. Пришлось еще раз импровизировать. Я вспомнил о взятчике и пожирателе пирогов Роулэнде. Последнего удалось разыскать на койке в его каюте. Услышав от меня, что он очень плохо выглядит, Роулэнд слегка побледнел и немедленно со мной согласился. Пока я добирался до медицинского блока, Роулэнд успел связаться с докторшей и сообщить о своем предсмертном состоянии. Чу ничего не оставалось, как отправить к нему с благородной миссией спасения. Не теряя времени, я погрузился в изучение конфиденциальных медицинских файлов. Клондайк информации! Я обнаружил, что основной подозреваемый Вард не мог взять заряд взрывчатки. Именно в момент ее исчезновения со склада Вард находился на операционном столе. Н-да... Еще я выяснил, что у Ляпаз есть свой темный секрет - она на втором месяце беременности. Попалась птичка, коготок уяз!

В ходе последовавшего разговора с Ляпаз я дал ей понять, что мне известна ее тайна. А когда я опять заговорил смерти Денни, она не выдержала и отдала мне ключ от шкафа в его каюте. Наконец-то я смогу получить доступ к его вещам!

Его каюта расположена на уровне B3 (crew B). Я еле сдерживал слезы, открывая шкаф (Cupboard) с его вещами. Среди них мне попалась стопка любовных писем. Заметив скрепку для бумаг (paper clip), я прихватил ее с собой, во время прохождения квеста все может пригодиться. Среди писем я увидел фотографию возлюбленной моего сына. В голове возникла мысль о неведомом мне внуке... Увы, при более тщательном рассмотрении оказалось, что на фото запечатлен Стив Кауфман (Steve Kaufmann)!!! (Мы же Вас предупреждали!!)

Реальность ударила по мозгам: мой сын был гомосексуалистом. Как же мы были далеки, да я понятия не имел...

В этот момент в каюту ворвался взбешенный Кауфман. Он обвинил меня во всех мыслимых грехах и упущениях. Его крики разносились по всей станции. После такой встряски я почувствовал, что должен отдохнуть. Мне нужны силы, как физические, так и моральные, чтобы размотать еще более запутавшийся клубок тайн.

Мой отдых был прерван Ляпаз, которая отвела меня в каюту Кауфмана. На полу каюты лежал хозяин каюты, вернее, то, что от него осталось. Вард и капитан Шеннон совещались над растерзанным трупом. Их гнев и обвинения были направлены в мою сторону. Меня обвинили в убийстве. Никто и ничего не собирался доказывать, мои заявления о невиновности были просто-напросто проигнорированы. В конце концов грубиян Вард запер меня в помещении обсерватории.

Нужно было найти способ выбраться из обсерватории. Гениальность была отличительной чертой всех поколений МакКормиков. Я разобрал на составные части небольшой телескоп. В моем распоряжении оказались линзы (lens) и металлический тубус (tube). С помо-

щью линз мне удалось снять со стены решетку системы вентиляции (air grill). Вслед за этим я приладил металлический тубус от телескопа к выходу вентиляционной системы. В рации, который оставил мне Вард, я нашел кусок бисквита. С его помощью я заткнул отверстие в тубусе.

Судя по всему, я достаточно хорошо изучил руководство по системам вентиляции и кондиционирования. Компьютерная система решила, что в обсерваторию перекрыт доступ воздуха. Чтобы потенциальные астрономы не задохнулись, компьютер открыл входную дверь.

На выходе из обсерватории меня перехватила Эллисон Гейтс. Она была одним из сотрудников научной лаборатории фирмы "Кобаяси". А по совместительству шпионила в их пользу за персоналом "Могами-Гудзон". Именно она подсунула записку под дверь моей каюты. Мы решили объединить усилия по раскрытию смертельной тайны "Цербера".

Мне нужно было соблюдать особую осторожность и не попадаться на глаза Ляпз, Варду и капитану Шеннону, которым было известно о моем заключении в обсерваторию.

Не знаю почему, но я прошел в сад на уровне B2. В сарайчике я прихватил кусачки (Wirecutters). Повинуясь неясным предчувствиям, я также заглянул в транспортную шлюпку (Transport Pod) там же на B2 - рядом с генераторной, где обнаружил странные коконы. Я незамедлительно вызвал Гейтс, вместе с ней мы исследовали коконы подробнее. За этим занятием нас застала доктор Чу. Представьте наш шок, когда доктор на наших глазах преобразилась в Чужого! Команде "Цербера" была уготована страшная участь: вылупившиеся из коконов чужие должны были ее заменить. Гейтс попыталась сразиться с бывшей Чу. Попытка закончилась плачевно - ее разорвали на части. Я едва успел высочить в коридор и устремился в генераторную. От отчаяния пришла удивительная ясность мышления: я придумал план. Подойдя к панели управления (Control Panel), я отключил питание. С помощью кусачек я перекусил кабель (cables). После чего снова включил питание. Пройдя в соседнюю комнату, я привлек внимание чужого и заманил его к оголенному кабелю. Наступив на кабель, эта тварь, по моему замыслу, должна была отбросить копыта. Увы, этого не произошло, бестия оказалась слишком живучей.

Пройдя в соседнюю комнату, я поднял с пола разводной ключ (wrench). Вернувшись к чужому, я отломил заглушку на оголенном из топливных баков. Топливо пролилось на чужого и вспыхнуло, соприкоснувшись с оголенными проводами. Чао, чао дорогая доктор Чу!

Подоспел Мейер, который сообщил мне, что причиненный двигателю станции вред носит критический характер. Содеянные мной повреждения привели к тому, что "Цербер" стал уходить со стационарной орбиты с перспективой дальнейшего проваливания в местную Черную Дыру. Ладно, придется что-нибудь придумать.

В коридоре я столкнулся с Роулендом, который умудрился подслушать мой разговор с Мейером. Трусливая сволочь! Он устремился спасти собственную шкуру к транспортной шлюпке с коконами чужих на борту. Если он спасется таким образом, все человечество окажется под угрозой уничтожения. Увы, шлюпку придется грохнуть.

Для этой задачи вполне сойдет лазерная пушка, которая должна находиться в арсенале (Armory). Но у меня не было допуска на лифт C! Пораскинув мозгами, я сообразил, что требуется сделать.

Для начала - в бар, который расположен на уровне B1, рядом со спортивным залом. Рядом со стойкой я прихватил зеленую (дизайн, однако) "фомку" (crowbar).

Далее - в зал для занятия атлетической гимнастикой. Эспандер (chest expander) мне обязательно пригодится.

И напоследок - в катакомбы (D4) за молотком (hammer).

Вооружившись этим набором, я отправился к лифту C. Он находится рядом с комнатой управления станцией (куда можно пройти по голубой эстакаде на уровне B2). Ломик пригодился для того, чтобы отогнуть панельку управления лифтом. Фиксация в отогнутом положении была достигнута с помощью эспандера. Рассмотреть плату подробнее мне удалось с помощью линз от телескопа. Так, все понятно, нужен кусок провода, чтобы сделать короткое замыкание. С помощью молотка я спрямил скрепку для бумаг (говорил же, что пригодится!). Выпрямленной скрепкой замкнул цепь. Прошу пожаловать в лифт C, сэр. Арсенал расположен на уровне C1. С помощью лазерной пушки я разнес на мелкие кусочки транспортную шлюпку. Прости, Роуленд..

За этим занятием меня застал капитан Шеннон. Оказывается, сюрпризы только начинаются. Он все мне рассказал. И о том, как он убил моего сына, и о том, что он убил Кауфмана, чтобы подставить меня. С его стороны это была давно и тщательно вынашиваемая сладкая месть. Так уж случилось, что когда-то я руководил коллективом, в котором была и его жена. Она погибла. Я оказался не в силах это предотвратить.

Капитан был вне себя от ярости. Я приготовился к скорой встрече с сыном, но тут появился Мейер. Спасая меня, он прыгнул на капитана и в ходе непродолжительной схватки пристрелил ублюдка из его же пистолета!

Я рассказал Мейеру о том, как разборки с чужим привели к повреждению двигателя станции. Он уточнил, что не все еще потеряно: станцию все еще можно спасти, но для этого мне придется проводить наружные ремонтные работы. Мне оставалось только одно - попытаться.

Необходимый инструмент - разводной ключ для работы в условиях с нулевой силой

тяжести под названием "RATCHET" (Zero-G wrench) - я обнаружил на челноке в шкафчике (locker) с инструментами (уровень D3 - влево до упора).

На обратном пути меня перехватила Ляпаз. Она пребывала в состоянии отчаяния: по ее словам, у Варда "поехала крыша", он расстрелял трех сотрудников "Могами-Гудзон", т.к. думал, что под их видом скрываются чужие. Вместе мы отправились к каютам, где Варда пытались успокоить Брукс и Рэмен. Вард вел себя совершенно издерганно, он утверждал, что Везерман (Weatherman) - тоже чужой. Я попытался спокойно с ним поговорить, но Брукс внезапно бросилась на Варда. В результате взрыва гранаты и Вард, и Брукс погибли. К тому же на бедную Рэмен свалился тяжелый брус, а образовавшиеся щели привели к утечке воздуха за борт станции. Возникла необходимость срочно заварить поврежденный участок коридора с двух концов. Прибежал Чандра, его любовь к Рэмен была столь велика, что он решил остаться вместе с ней до конца. Вновь мой жестокий рок привел к гибели невинных людей. Ляпаз вытащила тело Брукс из коридора. Я быстро сбежал на склад в D4 за лазерным сварочным аппаратом (Laser Welder) и вернулся заварить перегоревший.

Двигатель станции был на грани разрушения. Я отправился в станционный док (B3, направо), где меня поджидал Мейер. С помощью корабля-разведчика мне удалось заполучить необходимую для ремонта двигателя станции деталь. Я снял ее с поврежденного корабля моего сына. Из-за перегрузок я потерял сознание.

Очнувшись, я выяснил, что эти скоты из "Могами-Гудзон" захватили часть станции и отключили подачу воздуха в помещения персонала "Кобаяси". Единственное, что мне пришлось в голову, - подобравшись снаружи к их комнате управления и уничтожить ее зарядом взрывчатки. Я быстро смотался в Арсенал за взрывчаткой из шкафчика (locker). Не стану скрывать, эта миссия мне доставила удовольствие.

И все-таки неплохо было бы выяснить - ЗАЧЕМ им все это было нужно? Одна из сотрудников лаборатории "Могами-Гудзон" на уровне B2 (мне пришлось воспользоваться лифтом А, чтобы попасть на уровень А1) была все еще жива. Ее история не слишком меня удивила. Как оказалось, чужие обитали во внутренней части астероида. Они помогали "Могами-Гудзон" разрабатывать новые технологии. Со временем чужим перестал нравиться контроль со стороны людей, они захотели получить большую степень свободы и стали игнорировать интересы "М-Г". На всякий случай персонал лаборатории разработал жидкость, способную полностью уничтожить чужих при соприкосновении (слабеющей рукой лаборантка указала на стол, на котором стояла баночка с красной жидкостью).

Подошли Ляпаз и Мейер. Мейер сообщил мне очередную порцию плохих новостей. Оказывается, чип из навигационной системы челнока (NavCom) был уничтожен. Это означало, что мы не сможем воспользоваться челноком. Однако тут же выяснилось, что аналогичная схема в целях предосторожности была помещена в мозг Брукс (так вот почему Ляпаз вытащила ее тело!). Я вызвался сыграть роль нейрохирурга.

Итак, я отправился к каютам на уровень B3 (сгев F), Ляпаз - в центр управления станцией, а Мейер - в челнок. Окончив вскрытие тела, я прошел на уровень D3 к Мейеру. Отдав ему чип, я решил разыскать Ляпаз. Она оказалась в центре управления станцией, вместе с ней был Лоу (Lowe). Оставался "обчуживший" Везерман - его нужно было разыскать и порешить. Я вспомнил, как бедняга Вард сказал, что он наткнулся на Везермана в станционном саду, где тот поедал всеобщего любимца команды - пса Берри (Berry). На останки Берри мы натолкнулись у самого входа в сад. До нас донесся зловеющий вой. Вскоре мы обнаружили и самого Везермана, который все еще продолжал кровавое пиршество. Он был безнадобен.

Перед тем, как применить жидкость, Везермана нужно было поймать. Вдвоем с Ляпаз мы направились в спортивный зал, где с помощью кусачек я срезал волейбольную сетку. Вернувшись в сад, мы набросили сеть на вторую дверь (предварительно я убедился, что Везерман все еще находится за ней). После этого я сказал Ляпаз, чтобы она попыталась выманить Везермана. Что она и сделала. Везерман запутался в сети, и я вылил на него красную жидкость. Чужой превратился в пыль.

Мейер ждал нас в челноке. У него для нас был приготовлен очередной шокирующий сюрприз. Наш приятель Лоу также оказался чужим! Причем, весьма хитрым чужим. Он забрался в Арсенал и ждал, когда мы стартуем, чтобы расстрелять челнок из лазерной пушки. Нет, человечество должно быть избавлено от этой заразы. Если уничтожить "Цербер" - с Лоу и его дьявольской расой будет покончено. Со всеми возможными предосторожностями я пробрался в командный центр станции. План был прост: я запущу таймер уничтожения станции. У меня будет 30 секунд, чтобы вернуться в челнок, причем во время отсчета вооружение станции будет отключено.

Я все сделал правильно - нажал красную кнопку самоуничтожения (self-destruct mechanism) и быстро примчался обратно в шаттл. Но... вот дьявол! Лоу деактивировал механизм самоуничтожения.

Ладно, вызов принят.

Я отправился в Арсенал, где прихватил последний заряд взрывчатки (Concussion Charge), вслед за этим я реактивировал включатель самоуничтожения и заминировал его с помощью заряда.

Ждем-с... Лоу попытался вновь деактивировать включатель.

Сюрприз!!!

Обратной дороги больше не существовало. Я вспомнил забеги на 100 м и стартовал к челноку. Вместе с Ляпаз и Мейером нам удалось вырваться из смертельной западни. На наших глазах "Цербер" превратился в космический мусор. Я ощущаю себя на грани нервного истощения... Вот тебе и первый контакт с чужими. 17 человеческих жизней, в том числе мой собственный сын, минутку, что это за поскребывание доносится из хвостового отсека..

## PANZER GENERAL

Фирма - Strategic Simulations Inc. Год выпуска - 1994.

Эта игра, на мой взгляд, лучший имитатор войны. Вся Вторая Мировая, воплощенная в 38 миссиях, перед Вами. Выбирайте, что Вы будете делать: загонять пулю в лоб гнилой фашистской нечисти или устанавливать новый немецкий порядок, - и вперед! Судьба Европы (а может быть, и мира?) в Ваших руках.

В игре прекрасная графика, очень удобный интерфейс, а компьютер на высоком уровне сложности - очень серьезный соперник, особенно, для новичков. Долгие часы удовольствия от игры в PG Вам гарантированы. Кроме того, можно играть друг с другом: для этого надо кликнуть на фашистском орле и на звездочке союзников в экране выбора сценария, чтобы и там, и там появились люди в фуражках - теперь, наконец, Вы сможете выяснить, кто из Вас гениальнее как полководец.

В игре два режима - кампания и сценарии по отдельности. Для начала кампании кликните на символе "С" в правой колонке экрана, для выбора отдельного сценария - символ "S", а для загрузки сохраненной игры - "LOAD".

Каждый сценарий - отдельный этап войны, начиная с нападения фашистской Германии на Польшу в сентябре 1939 г и заканчивая взятием Вашингтона в 1945 или обороной Берлина от советских войск и союзников. Сценарий можно выбрать любой и играть за кого угодно - фашистов или союзников, кому что нравится.

Кампания - гораздо больше удовольствия! Вы пройдете всю войну от начала до конца. Здесь должен огорчить патриотов: играть кампанию можно только за немцев. Кроме того, здесь Вашим соперником всегда будет компьютер. Но именно в кампании - вся прелесть PG. В конце войны Ваши опытные ветераны будут крошить необстрелянные части противника в мелкую пыль, оставаясь почти невредимыми! Впрочем, поиграете и узнаете сами.

Вы являетесь генералом немецкой армии, которому командование доверяет сначала небольшую группу войск и боевую задачу - нападение на Польшу 1 сентября 1939 года. (Если начать кампанию в 39-ом - я всегда так и делал). По мере Вашего продвижения Вас будут ценить выше: в Ваше распоряжение будет поступать все больше войск, да и укомплектованы они будут в соответствии с техническим прогрессом. Но и задания будут усложняться - даром Вам ничего не дадут. Чем лучше Вы будете воевать, тем большую помощь окажет рейх.

Некоторые миссии можно проиграть. Вас отругают, но ничего страшного: в другой раз постарайтесь оправдать оказанное доверие. Другие миссии выигрывать обязательно, в противном случае рейх откажется от Вашей помощи и отправит в отставку. Какие именно - не скажу, поэкспериментируйте - найдете сами. Вообще старайтесь выигрывать все миссии.

Теперь от предыстории перейдем к делу.

### ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Основное достоинство этой игры - правдивость. Я не имею в виду историческую правду: всем известно, чем кончил вермахт, в то время, как Вы можете разнести в пух и прах всех союзников и летом 1945 года взять Вашингтон (что, кстати, есть Ваша конечная цель, если Вы играете кампанию). Игра прекрасно сбалансирована с точки зрения стратегии и тактики боев. Любая ошибка может стать критической. Впрочем, руководствуясь здравым смыслом и этими советами, Вы сможете не допускать этих ошибок.

Для начала проведем сравнительный обзор имеющегося вооружения противоборствующих армий.

Каждое подразделение имеет тип Soft, Hard, Air или Naval (соответственно - мягкая, жесткая, воздушная или морская цель). Это отражается на том, с каким успехом оно будет атаковано вражеским подразделением. Например, самоходка, имеющая атаку Hard, к примеру, 30, а Soft - 1, будет успешно атаковать танки, (т.к. танк - "Hard"), но не сможет воевать с пехотой, которая "Soft". Вы легко в этом разберетесь.

**ПЕХОТА.** Без пехоты, как известно, не обошлась до сих пор еще ни одна война. В PG пехота играет очень важную роль во всех миссиях. Это лучшее средство для борьбы с артиллерией противника и захвата опорных пунктов. Единственное исключение - обороняющий город танк; его, конечно, пехотой не возьмешь, но такое бывает редко.

**Фашисты:** в 39 году в их распоряжении Pioniere Infantry, 39 Wehr Infantry и Bridge Engineers. Пионеры (я их зову эсэсовцами) очень сильны. Они легко побеждают обычную пехоту противника, хорошо держат удар и даже могут давать сдачи нападающим на них самолетам! Но очень дорого! Но очень хорошие.



39-ая пехота - дрянь. Лучше, чем аналогичная пехота союзников, но не идет ни в какое сравнение с эсэсовцами. Как можно скорее перепрофилируйте имеющуюся у Вас 39-ую пехоту в эсэсовцев или инженеров и никогда ее не покупайте. Единственное ее преимущество - она в четыре раза дешевле и ходит на 3, а не на 2 клетки, как инженеры или эсэсовцы.

Инженеры (саперные войска). Боевые качества точно такие же, как у эсэсовцев, но они имеют одно замечательное и очень полезное свойство: стоящие на реке инженеры автоматически создают мост и Ваши части могут быстро пересекать по нему реку; в противном случае река целиком съедает ходы, если там нет дороги. Умелое использование инженеров ускорит Ваше продвижение, а Ваша армия будет в более безопасном положении, так как подразделение, стоящее на реке, очень уязвимо (к примеру, танк на реке легко уничтожается пехотинцами). Да и сами инженеры - ребята не промах.

В 40-м году появится 40 Wehr HW, а также десантники. 40 Wehr HW - тяжелая пехота, хуже, чем эсэсовцы, но дешевле в 3 раза. Тем не менее, все равно покупать их, по-моему, не стоит, ибо всегда лучше выбрать качество, а не дешевую цену.

Десантники - одно из ключевых подразделений в PG. Они загружаются в транспортный самолет на своем аэродроме так же, как и любая другая пехота, но могут быть высажены в любом месте, что позволит Вам захватывать очень удаленные аэродромы и слабо укрепленные населенные пункты. В своей боевой группе их необходимо иметь обязательно!

В 43-м году добавятся 43 Wehr Inf., 43 Wehr HW и десантники 43-го года. Всех эсэсовцев надо будет перепрофилировать в 43 Wehr HW, так как они сильнее, и так же поступить с парашютистами (сменить 40... на 43...).

О пехоте союзников ничего примечательного сказать не могу. Части примерно те же, что и у немцев, но - в целом - слабее.

#### Тип: SOFT

**RECON** - разведочный броневик. К их положительным качествам можно отнести высокую скорость передвижения и большой радиус обзора (способность обнаруживать врагов вокруг себя - это очень важно, если Вы играете со скрытыми подразделениями). Броневики вполне прилично справляются с пехотой на местности. Особого внимания заслуживает броневик PSW 234/2-8г, появляющийся в конце 43-го года. У него огромный запас хода, очень высокая скорость передвижения, а по боевым качествам он приближается к среднему танку. Очень рекомендую купить в самом начале войны любой броневик, тогда ближе к концу будет очень мобильный PSW 234/2-8г, который при учете своей опытности будет легко справляться даже со средними танками противника. Идеален для борьбы с артиллерией в силу своей скорости.

#### Тип: HARD

**ТАНКИ.** Самое больное место гитлеровцев в начале войны. Первый относительно приличный танк называется PzIVD. Появится он после второй миссии. Очень эффективен против пехоты, но к борьбе с вражескими танками не приспособлен. Хороший танк - PzIVF2, но он у Вас будет только в 42-м. Вскоре после этого появится Tiger I, затем 3 разновидности "пантеры" (самая хорошая - Panther G, естественно, ее дадут позже других) и самый мощный танк Tiger II. Собственно, уже после PzIVF2 танковое превосходство противника исчезает, а начиная с "тигра", немцы становятся лидерами и здесь. Отдельного внимания заслуживает самый плохой танк PzIa (я его и танком бы не назвал - убожество какое-то). Тем не менее, это самое дешевое, что Вы можете купить, - он в 5(!) раз дешевле самой слабой пехоты! О том, что с ним можно сделать, - далее.

Союзники: танки как танки, ничего особенного. Разобравшись в боевых характеристиках (атака, защита, скорость, запас хода и т.п.), Вы легко выберете для себя то, что Вам надо. Самый мощный - советский танк ИС-2, он появляется в 44-м году, по силе почти как "Тигр-2" (который самый сильный).

**ANTI-TANK:** это противотанковые пушки и самоходки. С пушками никогда не связывайтесь: страшная мерзость, плохо дерутся и очень неудобны. Самоходки, в принципе, почти ничем не отличаются от танков. В начале игры довольно полезен может быть PzJager, который вполне может воевать с вражескими танками, хотя и плохо. Зато он очень дешевый.

Союзники практически всегда укрепляют населенные пункты противотанковыми пушками, видимо, надеясь, что Вы попреке на них именно танками или чем-то в этом роде. Обломайте их в этих тщетных надеждах и бейте пехотой (а еще лучше просто разбомбить).

#### Тип: пушки - SOFT, самоходки - HARD.

**Артиллерия** - якобы бог войны. В PG ей уделено меньше внимания, чем следует. По крайней мере, Вам будет непорочно уметь использовать ее в наступательных операциях. Зато она очень хороша для обороны. Подробности ниже. В самом начале у Вас будет одна жалкая пушечка, которую при первой возможности надо обменять на ту, в названии которой есть число 15. Она стреляет на три клетки, причем неплохо. Можете купить еще одну, а в дальнейшем рекомендуется использование самоходной артиллерии: она лучше держится, когда ее бьют. Самоходная артиллерия вся примерно одинаковая.

**Тип: пушки - SOFT, самоходная артиллерия - HARD.**

**ANTI-AIRCRAFT, AIR DEFENCE** - средства противовоздушной обороны. Назначение понятно без комментариев. ANTI-AIRCRAFT - это очень быстро передвигающиеся самоходные зенитные установки, которые могут стрелять в самолет только над собой (то есть под него надо подъехать). Кроме того, они могут атаковать наземные войска. Недостаток: они слабее зенитных орудий. (AIR DEFENCE) и получают сдачи при атаке самолета (зачастую очень прилично). Достоинство - очень высокая скорость передвижения.

Зенитные пушки могут атаковать самолеты на расстоянии. У немцев есть пушка, которая стреляет на три клетки, - ее Вам и надо купить. Очень ценны при обороне города. Три зенитки - и для авиации город практически неприступен. Наземные войска сами атаковать не могут, но сдачи дают неплохо. В наступательных миссиях практически бесполезны.

Союзники: все зенитки стреляют только на две клетки!

Тип: то, что похоже на зенитку в обычном понимании (задранный вверх пушка), - SOFT, остальные - HARD.

**Теперь самое главное - АВИАЦИЯ.**

**ИСТРЕБИТЕЛИ (FIGHTER)** - самолеты, предназначенные, как Вы догадываетесь, для истребления вражеских самолетов. Немецкие истребители в PG самые лучшие! В любое время войны, будь то самое начало или уже 45-ый год, лучшие немецкие истребители не имеют себе равных среди истребителей союзников. Как только у Вас появится истребитель FW190a, обменяйте все имеющиеся у Вас на него и докупите еще, чтобы их было не меньше шести. После можете жить спокойно: вражеская авиация совершенно перестанет Вас беспокоить (за исключением миссий особой пакостности).

Союзники: ближе к самому концу войны относительно неплохие истребители появлялись у американцев и англичан. Вы их узнаете сами по тому сопротивлению, которое они будут оказывать Вашим истребителям. Я был до глубины души возмущен убожеством советских истребителей (скорее всего, это маленькая недобросовестность создателей игры).

**Тип: AIR.**

**БОМБАРДИРОВЩИКИ.** Бывают двух типов - тактические (TACTICAL BOMBER) и стратегические (LEVEL BOMBER). Тактические бомбардировщики - основная ударная сила. Большинство войск, которые Вы будете бомбить, не смогут, в принципе, дать им сдачи, а опытность они набирают с ужасающей скоростью в силу постоянного использования. Элитный бомбардировщик может бомбить даже зенитные пушки! Рекомендую иметь их в своей армии большое количество - 5 или 6. Лучший - JU87D.

Стратегический бомбардировщик создан для "подлянок". Бомбит он очень плохо, но не в этом его призвание. При бомбежке стратегических (см. ниже) городов у врага будет вычитаться престиж (аналог денег), вследствие чего он сможет купить меньше дополнительных войск. Если бомбить обычный город, то он может стать нейтральным: у него исчезает флаг и враг не может покупать войска рядом с ним и подпитать около него уже имеющиеся. Еще они могут разрушать аэродромы и подавлять вражеские подразделения так, что они не смогут оказывать практически никакого сопротивления, когда Вы на них нападете. Стратегические бомбардировщики имеют очень большой запас топлива и могут улетать в прямом смысле очень далеко и надолго.

Внимание! Некоторые из них имеют высокое (более 10) значение атаки морских целей (Naval Attack). Покупайте только такие: они будут чрезвычайно полезны в морских миссиях.

Союзники: тактические бомбардировщики ничего особенного собой не представляют. Стратегические лучше, чем немецкие, особенно, у американцев.

**Тип: AIR.**

**ФЛОТ:** его Вы покупать не можете, поэтому берегите то, что дадут в помощь в морских миссиях. Корабли делятся на линкоры (BATTLESHIP) - самые мощные; тяжелые и легкие крейсера (HEAVY/LIGHT CRUISER), эсминцы (DESTROYER) и подводные лодки (SUBMARINE). Только эсминцы могут атаковать и давать сдачи подводным лодкам! Последние без труда (а главное - без малейшего ущерба для себя) топят крейсера и линкоры. Берегите свои подводные лодки!

Флот - хорошая поддержка сухопутным войскам. Его неплохо применять для отстрела артиллерии, зениток и пехоты. Линкор стреляет на 5 клеток, крейсер - на 4, эсминец на одну.

**Тип: NAVAL.**

Транспорты: они необходимы для перевозки того, что медленно ходит само, а именно: пехота, зенитки, пушки. Упаси Вас Бог купить пушку без транспорта: со своим ходом в 1 клетку она далеко не уедет. Предоставляются грузовики и броневики. Какой броневинок выбирать - дело вкуса, но грузовики не рекомендую категорически.

**Тип: грузовик - SOFT, броневики - HARD.**

Теперь, когда мы знаем, кто что может и что зачем нужно, пора перейти тому, что Вы можете делать со своими войсками по ходу игры (о врагах чуть позже, все равно мы их победим!).

Справа на экране колонка иконок. Верхняя со знаком вопроса - переход в дополнительное меню (о нем позднее).

Ниже иконка карты: кликнув на ней, увидите карту района боевых действий и все свои войска, а также вражеские, которые Вы засекли. Немцы - черный крестик, союзники - желтая звездочка. Мигающей белой точкой (в нормальном режиме тоже) отмечены войска, которые еще могут ходить. Кликнув на карте, Вы попадете в этот район. Правая кнопка мыши - просто выход. Если кликнуть на дереве, покажут только местность без войск. Стратегические города обозначены на карте зеленым, а на главном экране флаг города мигает.

Кликнув на следующей иконке (танк/самолет), Вы переключитесь с наземных войск на воздушные и наоборот. Выбор подразделения в главном экране выполняет соответствующий переход автоматически. Имеет смысл использовать, если в одной клетке у Вас и самолет, и наземное подразделение.

Следующая иконка - шестиугольник. В нажатом состоянии она обеспечивает разбегание главного поля на клетки. Если Вы выключите ее, клетки исчезнут - Вам будет гораздо труднее ориентироваться. Всегда держите включенной (нажатой).

Дерево - то же, что и в режиме карты (см. выше).

Солнце со снежинкой - текущая погода и прогноз на следующий ход. Если в дополнительном меню погода выключена, иконка будет пустой.

Изображение бинокля - когда Вы нажмете на эту иконку, появится лупа, которую можно навести на любое подразделение (свое или вражеское) и, нажав левую кнопку мыши, просмотреть все его характеристики и боевые награды. В режиме информационного экрана нажатие левой кнопки мыши даст информацию о следующем подразделении, правая кнопка - возврат к лупе. Еще раз правая кнопка - выход в главное меню.

Знак доллара - покупка подразделения. На этом необходимо остановиться подробнее. Деньгами в PG служит так называемый престиж - Ваш рейтинг за ведение боевых действий. Чем лучше будете воевать, тем больше его будет. Престиж дают за частичное и полное уничтожение вражеского подразделения, взятие вражеского города, аэродрома, за взятие стратегического города и особенно много в кампании за быструю победу в миссии. При покупке подразделения престиж, как и деньги, будет расходоваться - придется набирать еще.

Внимание!!! В кампании подразделения бывают двух типов: Core (буквально - ядро, основные войска, которые перейдут на следующую миссию, сохранив все свои показатели) и Auxiliary (вспомогательные, на следующую миссию не переходят, Вы их теряете). Основные войска подписаны в главном экране черной цифрой в сером поле, у вспомогательных цифра белая. Кроме того, они различаются изображением фашистского орла, который будет появляться внизу экрана, когда Вы выделите подразделение. Различать просто, Вы быстро научитесь. Мой совет: по возможности, никогда не покупайте вспомогательные войска: это, по существу, пустая трата денег (только в самом крайнем случае). Всегда смотрите при покупке в правый верхний угол экрана, там будет написано: UNITS AVAILABLE - и под этой надписью Core? Auxiliary? (т.е. доступно подразделений: основных? вспомогательных?). Число, которое будет стоять вместо знака вопроса, - число этих подразделений. При покупке сначала всегда будут покупаться основные, когда их больше нельзя будет покупать (Core: 0), Вы будете покупать вспомогательные. Если и там, и там нули, Вы не можете покупать, распустите что-нибудь или отправьте "на мясо", после чего сможете купить что-нибудь другое. Имейте в виду, что смерть вспомогательного подразделения увеличит число доступных для покупки опять же вспомогательных, а смерть основного, соответственно, основных. В некоторых миссиях Вы сможете покупать подразделения Ваших союзников: Италия, Венгрия, Румыния. Для выбора страны в таких случаях надо кликнуть на соответствующем флаге. Подразделения любой страны, кроме Германии, могут быть только вспомогательными! По вышеупомянутой причине покупать их не рекомендую.

Кликнув на типе подразделения (слева), Вы получите список того, что имеется, с картинками. Клик на картинке отображает характеристики подразделения и цену. Для подразделений, к которым могут понадобиться транспорты, картинки с транспортом будут ниже: кликните и на одной из них, если Вы решили приобрести и транспорт. Если все нормально, рядом с выделенной картинкой будет гореть зеленый огонек и такой же зеленый огонек у кнопки PURCHASE - "приобрести" (слева внизу). Если он красный - Вы не можете купить: либо не хватает престижа, либо все вакансии уже заняты. Нажатием PURCHASE Вы покупаете подразделение и можете поставить его в любую светлую клетку в главном поле (для сухопутных - около своего города, самолеты - рядом со своим аэродромом). Рядом не должно быть войск противника.

Стрелочка перед изображением танка - перейти к подразделению. Вы попадете в экран, на котором появятся все Ваши войска. Подразделения, отмеченные зеленой, а не красной точкой, Вы можете выбрать. Кликните на нем и нажмите на табличку "Go to Unit". Вы перейдете в главный экран, и будет выделено подразделение, которое Вы выбрали.

Стрелочка за танком - выбор следующего подразделения. Руководствуясь какими-то своими принципами, компьютер выделит другое подразделение, которым Вы можете пойти.

В самом низу расположена иконка END - передача хода противнику. При ее нажатии у Вас спросят подтверждение. Нажмете YES для передачи хода.

Вход в дополнительное меню появляется при нажатии знака вопроса или правой кнопки мыши. Здесь доступно следующее:

Иконка с буквой "М" - выход обратно (или правая кнопка мыши).

Гистограмма - установление уровня сложности. Сложность можно изменить прямо по ходу игры, причем можно воспользоваться либо одной из трех имеющихся (EASY, MEDIUM, HARD), либо сделать самому (кнопка SET). Для тех, кто хоть немного знает английский, разобраться труда не составит.

Подзорная труба - включить/выключить невидимых врагов. Рекомендую выключить (отжатая кнопка). Асы могут играть и со включенной - так сложнее и интереснее. Тогда будут видны только те враги, которые видны Вашим подразделениям, иначе - всех.

Иконка с пленкой - включить/выключить мультик. Рекомендую один раз посмотреть и навсегда выключить, чтобы игра не тормозила и не отвлекала от главной цели.

Туча - включить/выключить погоду. Погода влияет на битву. Если будет дождь или снег, то авиация не сможет атаковать (ни истребители, ни бомбардировщики, ни свои, ни чужие), кроме того, если Вы включили невидимых врагов, в дождь и снег самолеты засекают врагов на меньшем удалении, чем обычно. Если погоду выключить, всегда будет "ясно", а иконка прогноза в главном меню исчезнет.

Иконка с бочками - включить/выключить поддержку войск. Лучше держать включенной.

Далее две иконки управления музыкой и звуковыми эффектами.

Иконка с десятикой - включить/выключить отображение силы подразделений. Если выключить, то Вы не будете видеть число боевых единиц в подразделении. Это крайне неудобно, поэтому ее лучше всегда держать включенной (нажатой).

Иконка с надписью AI показывает перемещения противника на его ходу. Если выключить, то Вы будете видеть только его атаки. В принципе, лучше выключить во избежание торможения.

Под ней - иконка "потери". Один клик на ней показывает потери Ваши и врага в текущей миссии, второй - то же за всю войну до текущего момента включительно, третий - возврат.

В самом низу - иконка дисковых операций. Это загрузка, сохранение, начать новую кампанию, сыграть миссию и выход в DOS.

Теперь о войне. Воевать Вы будете своими подразделениями, посему для начала надо какое-то из них выделить. Выделение осуществляется нажатием левой кнопки мыши на подразделении, которое может ходить (оно отмечено белой мигающей точкой). Если Вы кликнете на уже ходившем подразделении, то получите информацию о нем.

Итак, подразделение выделено. Светлым на главном экране будет показана область, куда им можно пойти. При выделении иконки в главном меню изменятся и появятся следующие (я расскажу лишь о "жизненно важных").

Если Ваше подразделение имеет транспорт, вверху будет иконка с грузовиком и стрелкой в две стороны. Это загрузка/высадка. Осуществима только в том случае, если подразделение не перемещалось. Если Вы им пойдете, иконка пропадет. Можно нажать еще раз, если Вы ошибетесь или передумаете. Можно возить пехоту на транспортных самолетах (надо стоять на аэродроме). В портовом городе (на берегу моря) любое подразделение можно погрузить в морской транспорт.

Иконка с танком - восстановление. За престиж Ваш побитый боец будет восстановлен до 10 или меньше в зависимости от количества находящихся рядом врагов (если их много, опция недоступна - иконка затемнена. При этом опытный подразделение понизится в зависимости от количества пополнения).

Элитное восстановление - иконка с танком и оранжевой буквой "Е". То же самое, но опытность сохраняется. Кроме того, можно увеличивать число бойцов в подразделении сверх 10 по одному в ход за каждую полную звезду (100 единиц опытности). Максимально возможный размер подразделения - 15 (соответственно, оно должно иметь 5 полных звезд - см. об опытности ниже). Стоит в 4 раза дороже обычного (по затратам престижа). Не мелочитесь и всегда используйте этот тип восстановления. Самолета восстанавливаются только на аэродромах.

UPGRADE - "повышение квалификации", репрофилирование, обмен - как Вам больше нравится. Иконка с двумя танками: большим и маленьким. Коротко о смысле процедуры: Вы платите престиж в размере примерно цены нового подразделения (немного меньше) и обмениваете на него старое; опытность и количество сохраняется. Это чрезвычайно полезная процедура. Применять ее в кампании Вы будете очень часто, причем есть возможность делать это до начала следующей миссии: нажмите на иконку танка со стрелкой вниз, в появившемся списке выберите подразделение и нажмите на UPGRADE, дальше все просто. В миссии эту процедуру можно производить только в своем городе! (Для самолетов, естественно, на аэродроме).

Применение трех вышеперечисленных процедур возможно только в начале хода. После этого данное подразделение что-либо делать в этот ход не может.

И в самом низу иконка с бочками (если Вы последовали совету и не выключили в дополнительном меню поддержку подразделений. Если у подразделения кончатся патроны или

топливо, нажмите ее (в начале хода этого подразделения). Ход будет потерян, но патроны и топливо частично восстановятся. В принципе, того же эффекта можно добиться, если пару ходов стоять с этим подразделением и ничего не делать, но Вы при этом ничего не выиграете. Самолеты надо возвращать на свои аэродромы или соседние с ними клетки, бочки для них неактивны. Сразу на следующем ходу после их возвращения на аэродром топливо и патроны будут восстановлены целиком.

Если подразделение по Вашему приказу куда-то поехало, можно отменить передвижение, нажав на перечеркнутую стрелку, которая появится в самом верху. Тогда оно вернется на место, как будто Вы ничего с ним не делали. Ход заканчивается атакой после перемещения, перемещением после атаки, если враг был рядом, и Вы атаковали его сразу после выбора подразделения, либо же по Вашему приказу после перемещения - просто кликните правой кнопкой мыши или выберите другое подразделение.

Собственно война начнется после того, как Вы атакуете врага (или он на своем ходу сделает это с Вами). Подразделения немцев имеют серый цвет, союзники зеленые, различить их легко. Вы не можете проходить рядом с вражеских подразделений как на земле, так и в воздухе.

Для атаки у Вас должно быть выделено подразделение, которым будете атаковать. Наведите курсор мыши на врага, и курсор превратится в красный прицел. В этот момент очень рекомендовано посмотреть в самый низ экрана, прежде чем что-либо нажимать.

Слева Вы увидите название Вашего подразделения и его опытность, обозначенную желтыми звездами. Справа - то же для Вашей жертвы (или Вы для него жертва - в зависимости от обстоятельств). Самое же главное - между этими надписями. Вы увидите: Expected losses: и под ней Attk? Dfnd??. Это прогноз компьютера на исход Вашей атаки: ожидаемые потери атакующих (т.е. Ваши) и защищающихся (врага). Надо заметить, что, скорее всего, реальный результат атаки будет отличаться от прогноза в ту или иную сторону, но приблизительно оценить исход ее Вы таким образом сможете. Расчет потерь генерируется на основании теории вероятностей, опирающейся с показателями Вашего и вражеского подразделений. Вы можете сохраниться перед сомнительной атакой, при неудаче перегрузиться и повторить - возможно, в этот раз повезет больше.

Здесь я считаю необходимым остановиться на основных принципах этого вероятностного расчета - эти знания помогут Вам правильно строить тактику и выбирать лучшее подразделение для атаки в каждой конкретной ситуации. Сначала компьютер вычисляет, будет ли иметь место так называемая "RUGGED DEFENSE" (подробнее чуть позже); если нет, то кто будет стрелять первым (нападающий или защищающийся), после чего стреляющий первым убивает какое-то число бойцов во вражеском подразделении, а какое-то число оставшихся считается подавленными (Suppression?): они не убиты, но не способны контратаковать. Затем число оставшихся в живых защищавшихся по той же схеме атакует нападавших (но RUGGED DEFENSE уже не будет). Чем больше значение атаки у подразделения (по подходящему типу цели - см. выше), тем больше вреда он причинит. Защита также делится на типы: наземная - Ground Defense - защита от артиллерии любого типа и от врагов на открытой местности; с воздуха - Air Defense - защита от атак с самолетов; ближняя - Close Defense - защита от атакующего подразделения в лесу или в городе. Чем больше защита, тем меньше полученный вред.

Если при атаке от защищающегося врага осталось менее 4-х бойцов в подразделении (или еще меньше, если до атаки оно было неполным, т.е. меньше 10), то оно отходит на одну клетку - отступает. Если отступить некуда, то оно сдается и исчезает. Укрепления, которым некуда отступать, так как они не могут передвигаться, сдаются в таких ситуациях всегда. Из этого правила нет исключений: даже самое опытное подразделение сдается врагу, если попадет в вышеописанную ситуацию.

Если, наоборот, это произошло с атакующими (защитники невредимы, от атакованных почти ничего не осталось), то в середине верхней строки появится сообщение Attack Broken Up! (атака отбита) и Вы можете делать с этими несчастными что угодно, согласно правилам игры.

Очень большое влияние на исход атаки оказывает территория, степень окопанности (Entrenchment) и самое главное - опытность подразделения (Experience).

Территория: самое важное - реки. Подразделение, стоящее на реке, становится чрезвычайно уязвимым со всеми вытекающими отсюда последствиями. Далее - леса, горы, болота и города. Они предоставляют дополнительную защиту и дают возможность защищающимся стрелять не по наземной защите атакующих, а по ближней, которая существенно слабее, что дает защищающимся преимущества (имеет место только для защищающейся пехоты).

Степень окопанности - Entrenchment. Если Вы готовы провести атаку (курсор имеет вид красного прицела), то в самом низу справа будет надпись "Ent:?". (Вместо знака вопроса, естественно, будет стоять число). Это и есть окопанность. Она может принимать значения от 0 до 9 включительно. Помимо того, что, чем она выше, тем более защищено подразделение, обладающее окопом (у меня есть подозрение, что она прибавляется к защите), она является главной силой, вызывающей вышеупомянутый RUGGED DEFENSE. Если с Вами произошла такая неприятность, надпись RUGGED DEFENSE! загорается красным светом в середине верхней строки и Вам остается лишь наблюдать жалкие остатки обломавшихся атакующих.

Атакующие в этом случае всегда(!) ходят вторыми, а защитники стреляют им в самую слабую ближнюю защиту. Потери, которые несут нападающие, в этом случае очень велики (за исключением случаев, когда обороняющихся слишком мало). Вероятность возникновения RUGGED DEFENSE тем выше, чем больше окопанность. Она (окопанность), тем не менее, будет уменьшаться на 1 при каждой атаке без возможности восстановления.

Опытность (Experience) - важнейшее свойство Ваших бойцов. В качестве примера: истребитель с максимумом опытности (более 500 единиц) при атаке такого же или даже с чуть лучшими техническими данными, но совершенно без опытности, убивает почти все атакуемое подразделение (10 боевых единиц), сам оставаясь невредимым. Подразделения с высокой опытностью - Ваша гвардия, которой можно смело поручать самые трудновыполнимые задачи!

Приобретается опытность в процессе войны. Чем больше подразделение принимает участие в боевых действиях, тем быстрее растет этот показатель. (Наиболее быстро опыт набирают бомбардировщики, так как они ни хода не простаивают и все время кого-то бомбят). При защите опыт набирается, как правило, быстрее, чем при атаке, за исключением случаев, когда Ваше подразделение заставило врага отступить или сдаться. Опыт обозначается желтыми звездами, которые будут постепенно отставать, радуя Ваш луч - 20 единиц, целая звезда - 100 единиц. Всего звезд 5, но численный показатель опытности может превышать 500. Как я уже упоминал выше, для успешной атаки очень важно атаковать первым. Вероятность этого определяется характеристикой подразделения Initiative (инициативность) и резко увеличивается с ростом опытности, которая, помимо этого, еще усиливает и атаку, и защиту. Опытность даже важнее, чем технические данные (в разумных пределах, конечно).

## ТАКТИКА И СТРАТЕГИЯ

Помните, что Вы должны победить как можно меньшей кровью и как можно быстрее (для Вашей же пользы в дальнейшем). Если выиграете быстро, это расценивается как крупная победа (MAJOR VICTORY): Вы получите больше престижа, чем в случае обычной победы, кроме того, то, насколько быстро Вы победили (то есть одержали MAJOR или MINOR VICTORY - крупную или обычную победу), на некоторых этапах кампании непосредственно влияет на ход ее дальнейшего развития - поэкспериментируйте сами. Я не рассматриваю патологические случаи Вашего поражения, хотя на первых порах будет случаться и такое. Дальнейшее как раз написано с целью уберечь Вас от этого.

Итак, стратегия. Перед боем Вы должны иметь четкий план боевых действий. Под этим подразумевается: кто куда пойдет, кто куда полетит, кого уничтожить в первую очередь, запасные варианты на случай тактических проколов и так далее. Без этого плана Ваши войска будут, скорее всего, действовать беспорядочно, отдаляя Вас от успеха Вашими же руками.

В самую первую очередь покончите с истребителями противника. Не отвлекайтесь на их бомбардировщики: они проживут немногим дольше, а то, что они успеют разбомбить, Вы легко восстановите. Вражеские истребители будут атаковать Ваши бомбардировщики, поэтому избавиться от них надо как можно скорее. В самом начале я вообще не рекомендую выставлять бомбардировщики. Когда Вы будете размещать свои силы для очередной миссии, поставьте всех, кроме бомбардировщиков и парашютистов, а затем, когда вражеские истребители будут перебиты, поставьте и их. Если у Вас много истребителей, превосходство в воздухе всегда будет за Вами. Все это касается как оборонительных, так и наступательных миссий.

Для закрытия вопроса с оборонительными миссиями: купите к каждому городу, который Вам надо удержать, две (а лучше - три) самых мощных зенитки и три пушки. Поставьте все это внутрь кольца из танков, и пусть Ваши враги ломаются - бесполезно. Фокус заключается в том, что при попытке атаковать подразделение, стоящее рядом с пушкой, эта пушка первая стреляет по врагу, нанося ему ущерб. То же и для зениток: они стреляют в самолет, атакующий соседнюю с зениткой наземную цель. Сделав города неприступными, перебейте, как было указано выше, всю авиацию противника и спокойно начинайте бомбить его стратегические города. Пошлите туда парашютистов и просто захватите все стратегические объекты на карте. Это гарантирует крупную победу. Так можно делать, ибо враги почти никогда не ставят в оборонительных миссиях зенитки к своим городам: наверное, наивно думают, что достаточно круты и так. Человеку свойственно ошибаться, как говорили древние.

Перейдем к наступательным миссиям. Вы должны захватить все стратегические объекты, поэтому Вам придется двигаться вперед, а не отсиживаться. Это сложнее. По ходу дела: если вражеские бомбардировщик и истребитель стоят рядом, всегда бейте по истребителю, иначе он первый ударит как перехватчик, когда Вы нападете на конвоируемый им бомбардировщик. Вы можете очень активно использовать этот трюк и, если у врага мало истребителей, выставлять все самолеты сразу и бомбить с первых ходов, прижимаясь бомбардировщиками к своим истребителям. Враг никогда не ударит по конвоируемому бомбардировщику, и Вы можете быть за них совершенно спокойны.

Парашютисты должны захватывать пустые аэродромы, коими земля изобилует. Это повышает Ваш престиж и дает возможность авиации наносить более глубокие удары, так как аэродром для заправки будет ближе к району боевых действий.

Сразу разделите войска на группы, способные к индивидуальному существованию, то есть представленные всеми необходимыми для взятия объекта видами войск. Не посылайте танки в одну сторону, а пушки в другую. Каждая группа должна определиться со своей зада-

чей и выполнять ее, не отвлекаясь на мелочи. Можете в каждой такой группе выделить отряд по борьбе с "партизанами" - шляющимися с непонятной целью мелкими кучками врагов. Делайте это для расчистки дороги.

В наступательных миссиях можете смело забыть про свои тылы: Вашим врагам будет не до того, а так, как я советовал поступить с ними в оборонительных миссиях, они никогда не сделают. Оставьте примерно один танк на три-четыре близлежащих города для охраны - на всякий случай. Бывает, забредает какой-нибудь шальной пехотинец. Заодно поможете ему обрести покой в этой жизни.

В морских миссиях в первую очередь перебейте все эсминцы противника. Любой ценой, иначе они потопят все Ваши подводные лодки, а это оптимальное средство для борьбы с большими кораблями. Другой вариант: перебейте сначала все их большие корабли, а на эсминцы не обращайте внимания - на Ваши крейсера они сами не полезут. Имейте пару стратегических бомбардировщиков для поддержки с воздуха и обязательно уничтожьте вражеские подлодки! После того, как вражий флот прекратил пускать пузыри, займитесь атакой наземных целей. Крейсера и линкоры очень мощны, стреляют далеко и практически неуязвимы с суши. Бейте только по зениткам и пушкам - это единственное, что будет мешать в Вашем продвижении.

Со стратегией, по большому счету, все. В каждой миссии Вам придется немного видоизменять свои действия (еще одно достоинство игры - разнообразие). Теперь необходимо уделить внимание тактике, то есть методике ведения боя при осуществлении одной локальной боевой задачи. Поскольку Ваша цель - взятие всех стратегических городов, мы рассмотрим бой за город.

Стратегический город - хорошо укрепленная, непристая мини-крепость. В 95% случаев около него стоит зенитка, а иногда и две. Как я уже говорил, Вы не можете спокойно бомбить объекты, охраняемые зениткой: она атакует первая да еще выстрелит на своем ходу, если Ваш самолет будет в ее радиусе действия. Наземные войска тоже не могут спокойно двигаться вперед - у города всегда стоит одна или две пушки. Кроме того, защитники имеют хорошую окопанность. Борьба с ними непроста.

Ваша "группа захвата" должна состоять из пары-тройки танков, хорошей пехоты и одной-двух пушек. Авиация, будем считать, Вам доступна любая. Лучше всего сначала снять зенитку, если она одна. Для этого нужны два элитных тактических бомбардировщика. Один бомбит зенитку, и если получилось хорошо, то на своем ходу она не стреляет, так как их осталось мало, а докупают ее, чтобы восстановить ущерб. После этого Вы ее бомбите еще раз, отлетаете и добиваете вторым бомбардировщиком. Город без зенитки - легкая добыча авиации. Дальше бомбите пушки и вообще все. Обязательно атакуйте наземные цели истребителями! Это понижает окопанность вражеских подразделений и наносит им небольшой урон, сами же истребители набирают опыт. С подразделением, стоящим в городе, войной пехотой: она более эффективна, чем танки, которые гораздо чаще нарываются на RUGGED DEFENSE.

Зенитку также можно взять измором, то есть заставить ее стрелять, пока у нее не кончатся патроны. Бомбите город стратегическим бомбардировщиком, зенитка будет стрелять по нему и на своем, и на вашем ходу, а стратегические бомбардировщики к зениткам довольно устойчивы. Когда у зенитки кончатся патроны (периодически смотрите на нее рапорт), разбомбите ее по вышеприведенной схеме. Зенитку надо уничтожить обязательно, иначе Вам трудно будет разрушать вражескую окопанность.

Более простой путь - артиллерия. Если Вы можете достать зенитку, а вражеские пушки до Вашей не достреливают, расстреляйте зенитку так. Это более бескровный метод, но не всегда осуществимый из-за вражеской артиллерии.

Зенитку можно убить и танками или пехотой, но тогда сначала придется уничтожить артиллерию врага. Если у них только одна пушка, причем Вы можете к ней подойти, атакуйте ее танком. Затем наземными войсками уничтожьте зенитку.

Очень важный момент: если от вражеского подразделения осталось немного бойцов, обязательно добейте, даже если это будет стоить Вам потерь. Иначе на своем ходу они его восстановят и Вам придется начинать все сначала.

Действуя таким образом, Вы легко возьмете любой город. Слабость врага заключается в недостаточном количестве зениток и артиллерии. Если бы у города стояли три зенитки, три пушки, а вокруг танки (да еще лучше за рекой), его пришлось бы брать очень долго и с сомнительным результатом.

## ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Ну и, наконец, несколько полезных советов. Возможно, часть из них я уже приводил раньше, но, как говорится, повторенье - мать ученья.

Вы можете легко и безнаказанно использовать бомбардировщики с самого начала миссии. Выставьте все истребители в линию через две клетки. Это будет заграждение, так как вражеские самолеты не могут летать мимо Ваших. За этой стеной можно спокойно летать бомбардировщикам - они недосгаемы для самолетов противника. Эту стену можно использовать для защиты своих наземных войск от вражеских бомбардировщиков. Лучше всего использовать при войне в России, так как советские истребители слабы и даже при своей атаке обычно разбиваются о немецкие.

Также можно вылетать бомбардировщиками в тыл врага, но к нему обязательно надо в конце хода приставлять свой истребитель (если, конечно, у врага есть чем атаковать в воздухе). Это относится также и к воздушным транспортам.

Не увлекайтесь танками Tiger II в конце войны. Они самые мощные в боевом отношении, но слишком тихоходны. Гораздо лучше использовать Panther G, они по боевым качествам почти не уступают Tiger II, но скорость и запас топлива у них в полтора раза больше. А время для Вас очень важно.

Не прикупайте наземные транспорты к десанникам - они им все равно не пригодятся.

Всегда проверяйте, что враги везут в транспортах. Если зенитки или пушки - бомбите немедленно (в первую очередь, конечно, зенитки).

В середине кампании, когда у Вас будет миссия по взятию Москвы, до 43-го года не делайте MAJOR VICTORY (хотя это и само по себе непросто), а выиграйте миссию обычно. Это позволит Вам пройти больше миссий, и ваши войска наберут больше опыта. Взятие Москвы в любом году с крупной победой однозначно ведет к капитуляции СССР, а миссия "Moscow 43" никуда от Вас не уйдет, хотя в ней крупно победить сложнее, чем в миссиях по более ранним атакам Москвы.

Если Вы атакуете подразделение, защищающее город, постарайтесь его добить, иначе на следующем ходу оно частично восстановится.

Не делайте ставку на одни танки и авиацию, как любят многие игроки. Используя полный набор войск, выиграть легче, хотя надо больше думать.

Вот и все. Я надеюсь, что труд сей не пропал даром и это описание поможет в битвах на полях Второй Мировой. Удачи!

## REBEL ASSAULT

Фирма - Lucas Arts. Год выпуска - 1995.

### 1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор: 486

CD-ROM: 2-х скоростной или выше

Мышь: теоретически можно играть и с ней, но...

Джойстик: крайне рекомендуется

Знание английского языка: рекомендуется.

Звуковая карта: рекомендуется.

### 2. УСТАНОВКА ИГРЫ

На CD-ROM Вы увидите два EXE-файла: REBEL.EXE (это утилита запуска) и ASSAULT.EXE (сама игра).

Обычно Вам не надо запускать файл ASSAULT напрямую, вместо него запускайте REBEL.EXE. Дело в том, что ASSAULT.EXE не реагирует на Ваши сохраненные игры и на конфигурацию звуковой платы. Этому файлу нужны задавать ключи в командной строке.

Игра запускается прямо с компакт-диска, но на жестком диске в директории "Rebel\" (эту директорию советую помещать в корневой каталог) хранятся несколько конфигурационных файлов и один .bat-овский файл для запуска игры.

Конфигурационный файл - это файл REBEL.CFG, в который REBEL.EXE (пусковой файлутилита конфигурации для "Rebel assault") хранит свои установки.

Кроме конфигурационного файла, создается еще и файл REBEL.PTS, где хранятся набранные Вами очки (High Scores). Этот файл также хранится в директории "C:\REBEL\". Если такой директории нет, тогда этот файл будет храниться в корневом каталоге Вашего жесткого диска. Чтобы стереть набранные Вами очки, сотрите сам этот файл.

Эти файлы занимают мизерное место - несколько килобайт на жестком диске. Так что беспокоится Вам на этот счет нечего.

Однако иногда Вам стоит запустить игру при помощи файла ASSAULT.EXE. Это надо делать, например, если у Вас установлена звуковая плата-клон, у которой IRQ или базовый адрес (base address) не совпадает ни с одним из тех, которые имеются в конфигурационной программе. В этом случае Вам придется задать эту информацию файлу ASSAULT.EXE напрямую через ключи командной строки.

*Вот список этих ключей:*

/? - показывает нижеследующий список;

/x1 - играйте с низким уровнем графического разрешения use a low detail level;

(default) /x2 - играйте со средним уровнем графического разрешения use a med detail level;

/x3 - играйте с высоким уровнем графического разрешения use a high detail level;

/c0 - без звука;



/c1 - используйте драйвер Sound Blaster;  
 /c2 - используйте драйвер Sound Blaster Pro (задается по умолчанию);  
 /c3 - используйте драйвер Sound Blaster 16;  
 /c4 - используйте драйвер Pro AudioSpectrum;  
 /c5 - используйте драйвер Pro AudioSpectrum 16;  
 /c6 - используйте драйвер Aria driver;  
 /c7 - используйте драйвер Ultrasound;  
 /d<n> - используйте для звука канал DMA с номером <n>;  
 /i<n> - используйте для звука IRQ с номером <n>;  
 /b<n> - используйте для звука базовый адрес с номером <n>;  
 /s<n> - установите размер звукового буфера в <n> байт;  
 /f<n> - установите флаг прокрутки кадров в <n> кадров в секунду (по умолчанию принимается значение=300);  
 /j - действуйте в качестве органа управления только джойстик (по умолчанию задействованы джойстик + мышь);  
 /m - действуйте в качестве органа управления только мышь;  
 /t<n> - установите скорость таймера мультizaпросов в Герцах (по умолчанию=15);  
 /u<n> - установите использование CD-дисководом мощности процессора (<n>=0-9)  
 0=самоопределение (принимается по умолчанию), 1=20 процентов.

Таким образом, Вы можете играть в "Rebel Assault" со звуковой картой Sound Blaster 16, поставленной на DMA канал 6, IRQ 5 и базовым адресом 220, напечатав следующее: ASSAULT /c3 /d6 /i5.

### 3. СЮЖЕТ ИГРЫ

Сюжет очень прост - Вам предстоит сыграть роль молодого пилота-Повстанца. Вам предстоит научиться летать на космических истребителях Союза Повстанцев, участвовать в нападениях на Имперский Звездный Разрушитель, оборонять планету Хот (эта та самая ледяная планета, которую Империя штурмует во второй части сериала "Звездные Войны") и в качестве финала уничтожить Звезду Смерти.

### 4. НЕДОСТАТКИ

Дело в том, что в данной игре полно недостатков и она, по чести говоря, без джойстика не проходимая. Я перепробовал несколько драйверов мыши и ни с одним из них игра нормально не шла. Корабль Ваш будет раскачиваться, точно пленника зеленого змия. Правда, когда Вы применяете джойстик, все встает на свои места, да вот вся штука в том, что джойстик-то денежник стоит, однако!

Короче говоря, вот чем Вам надо руководствоваться перед тем, как засесть за эту игру:

- если Вы фанат "Звездных Войн" и у Вас есть джойстик, то играйте и получайте свое удовольствие;

- если Вы фанат "Звездных Войн", но джойстика нет (как у меня), то можете попробовать сыграть, но за последствия я не отвечаю.

### 5. УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Управление элементарно и, если бы еще мышь работала, как надо, у Вас проблем бы не было.

Итак, левая кнопка мыши - выстрел (выбирать различные типы оружия Вам не дадут). Движение мыши - управление движением корабля.

Цели, которые Вам надо будет поразить, будут отмечены зелеными квадратиками. Больше ни во что не стреляйте - бесполезно.

### 6. ВОЗМОЖНЫЕ СБОИ В РАБОТЕ ПРОГРАММЫ

На рынке имеются две версии игры "Rebel Assault" - версия 1.0 и версия 1.7.

В версии 1.0 имелся целый ворох ошибок - несовместимость с некоторыми драйверами DOS, неровное управление джойстиком (так называемая "прыгучесть"), чрезмерное затемнение на некоторых мониторах, а также частые ошибки "Unexpected Interrupt".

В версии 1.7 эти ошибки были убраны.

1) Unexpected Interrupts

В версии 1.7 игры, вместо версии 1.92 DOS4GW (которая была в "Rebel Assault" версии 1.0), установили версию 1.8 этого самого DOS4GW. Если Вы обратили на это внимание, то спешу Вас обрадовать: не волнуйтесь, на работу игры это действует только благоприятным образом, поскольку версия 1.8 DOS4GW более совместима с широким набором компьютеров разных фирм.

2) Проблемы с джойстиком

Для устранения этих проблем в версии игры 1.7 старая версия файла ASSAULT.EXE заменена на новую. Этот файл будет скопирован в директорию REBEL на Вашем жестком диске C:. Кроме этого, управление стрельбой при помощи джойстика было сделано немного менее чувствительным.

Если же у Вас всё-таки будут проблемы с джойстиком, то:

1) проверьте, сколько подключено игровых портов на Вашей машине (для непонятных поясняю: игровой порт - это тот, к которому подключается джойстик). Для нормальной работы "Rebel Assault" должен быть подключен только один порт, желательно, тот, что расположен на звуковой карте. Кроме того, как следует откалибруйте свой джойстик, чтобы иметь возможность использовать полный его радиус движения;

2) управление яркостью (Brightness controls) Помимо всего вышеперечисленного, новый файл ASSAULT.EXE содержит управление яркостью, которое Вы можете задействовать во время игры при помощи клавиш ']' и '[';

3) создание загрузочного диска. В новой версии имеется файл BOOTDISK.EXE. Это утилита, позволяющая создавать загрузочный диск специально для оптимальной работы данной игры. Вы можете начать создание такого загрузочного диска, напечатав 'BOOTDISK' (перед этим перейдите в корневой каталог CD-ROM диска).

И не забудьте предварительно вставить чистый флорпи-диск в дисковод A: .

*Вот еще некоторые проблемы, могущие у Вас возникнуть:*

#### Регулировка скорости прокрутки кадров (FRAME RATE)

Если у Вас временами "замораживает" изображение на дисплее, то Вы сможете заставить игру работать более гладко, немного притормозив скорость прокрутки кадров от значения, принятого по умолчанию (15 кадров в секунду). Кроме этого, Вы можете уменьшить скорость прокрутки кадров для того, чтобы игра шла не так быстро и, следовательно, в нее было бы проще играть. Эти изменения Вы можете сделать в программе запуска\конфигурации (файл REBEL.EXE).

#### Выбор органа управления

Хотя возможно пользоваться одновременно и мышью, и джойстиком при игре, все же рекомендуем использовать что-нибудь одно, так как работа обоих этих устройств может заметно замедлить работу игры. Кроме этого, могут начаться конфликты с некоторыми драйверами мыши. Также учтите, что всякий раз, когда Вы по каким-то причинам сначала выдернули, а потом снова подсоединили джойстик, Вам следует заново откалибровать его при помощи клавиши ']'.

### **7. КОДЫ УРОВНЕЙ**

Как Вы, наверное, уже заметили, в данной игре имеется возможность ввода кодов, позволяющих сразу же переместиться на новые уровни (Passcodes).

Естественно, я Вам эти коды дам.

Итак, коды для всех трех уровней сложности:

Easy	Normal	Hard	
FALCON	BIGGS	ACKBAR	Звездный Разрушитель (гл. 1,2,3,4,5,6)
ANOAT	KAIBURR	FORNAX	планета Хот (гл. 7,8,9,10)
YUZZEM	MYNOCK	BESPIN	планета Явин (гл. 11,12,13,14)
BRIGIA	DAGOBAN	KESSEL	полет в "траншее" (гл. 15)
GREEDO	MIMBAN	ORGANA	мультик-концовка

Глава (Chapter) 1 - тренировочный вылет (Fighter Training)

Глава (Chapter) 2 - тренировочный полет в астероидном поле (Asteroid Field Training)

Глава (Chapter) 3 - планета Колаадор (Planet Kolaaador)

Глава (Chapter) 4 - нападение на Звездный Разрушитель (Star Destroyer Attack)

Глава (Chapter) 5 - нападение на базу Повстанцев на планете Татуин (Tatooine Attack)

Глава (Chapter) 6 - погоня в астероидном поле (Asteroid Field Chase)

Глава (Chapter) 7 - имперские дроиды-разведчики (Imperial Probe Droids)

Глава (Chapter) 8 - имперские танки-"динозавры" (Imperial Walkers)

Глава (Chapter) 9 - штурмовики (Stormtroopers)

Глава (Chapter) 10 - защита транспорта с повстанцами (Protect Rebel Transport)

Глава (Chapter) 11 - тренировочные полеты на планете Явин (Yavin Training)

Глава (Chapter) 12 - атака ПЕ-истребителей (Tie Attack)

Глава (Chapter) 13 - поверхность Звезды Смерти (Death Star Surface)

Глава (Chapter) 14 - пушки системы обороны (Surface Cannon)

Глава (Chapter) 15 - "траншея" Звезды Смерти (Death Star Trench).

И еще одна немаловажная подсказка: когда будете играть главу №7 ("Имперские дроиды-разведчики"), Вам необходимо будет преодолеть пещеру-лабиринт, отстреливая дроидов. Преодолеть лабиринт надо в следующей последовательности: налево, налево, направо, налево, налево.

### **8. ВСТРОЕННЫЙ РЕЖИМ ОТЛАДКИ**

В версии "Rebel Assault" 1.7 имеется внутренний встроенный режим отладки. Вы можете использовать этот режим для упрощения игры. Однако для этого Вам понадобится джойстик.

#### **КАК ЗАПУСТИТЬ ВСТРОЕННЫЙ РЕЖИМ ОТЛАДКИ?**

Когда после запуска игры и калибровки джойстика, на экране появится эмблема Lucas

Arts, нажмите UP+FIRE (ВВЕРХ+ОГОНЬ), потом DOWN+FIRE (ВНИЗ+ОГОНЬ), потом LEFT+FIRE (НАЛЕВО+ОГОНЬ), потом RIGHT+FIRE (НАПРАВО+ОГОНЬ).

Вы услышите звук металлического колокольчика, и затем голос скажет "Lucas Arts".

Теперь Вы сможете использовать следующие клавиши во время игры:

"+" - уменьшить повреждения, получаемые Вашим кораблем;

"-" - увеличить повреждения (а зачем?);

"ESC" - переход к следующему уровню;

"1-f" - выберите уровень;

"z" - начните игру сначала.

## REBEL ASSAULT 2: HIDDEN EMPIRE

Фирма - Lucas Arts. Год выпуска - 1996.

### 1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор: 486DX-50 Mhz и выше (рекомендуется Pentium).

Память: 8 Mb.

Видеокарта: Super VGA.

CD-ROM: 2-х скоростной и выше (рекомендуется).

Мышь: необходима (если нет джойстика).

Джойстик: крайне рекомендуется.

### 2. А СТОИТ ЛИ ВООБЩЕ ИГРАТЬ?

После игры "Rebel Assault I" вполне законно возникает вопрос: имеет ли смысл тратить время на вторую часть? Спешу обрадовать всех истинных поклонников "Звездных Войн" в России - во вторую часть играть СТОИТ. Графика потрясающая (только игра "Wetlands" способна противостоять "Rebel Assault" в этом отношении).

Управление игры значительно улучшилось, так что можно играть даже и с одной только мышью.

Кроме этого, появился редактор сложности отдельных заданий (см. ниже в разделе #3), значительно облегчающий прохождение игры.

В общем, вспоминая игру "Rebel Assault I", вот чем Вам надо руководствоваться перед тем, как засесть за эту игру:

- если Вы фанат "Звездных Войн" и у Вас есть джойстик, то играйте и получайте удовольствие;

- если Вы фанат "Звездных Войн", но джойстика нет (как у меня), то все равно играйте (только сделайте кое-какие операции с редактором сложности, подробнее об этом см. раздел #6);

- если Вы не фанат "Звездных Войн", то все равно сыграйте хоть раз ради великолепнейшей графики - оно того стоит, поверьте!

### 3. ЗАПУСК ИГРЫ

Прежде всего уберите менеджер EMS-памяти из памяти Вашей машины, если таковой у Вас имеется. Игра "Rebel Assault 2: Hidden Empire" не в состоянии использовать EMS-память, и менеджер такой памяти только займет место, которое Вам будет нужно.

Для установки игры вставьте в Ваш CD-ROM диск №1 игры и перейдите на него. Там Вы увидите много разных подкаталогов и несколько файлов, среди которых будет "Rebel2.exe". Запустите его. Игра предложит Вам автоматически обнаружить все компоненты Вашей системы. Соглашайтесь - Вам же будет проще. Если же игра зависнет (что теоретически может произойти), Вы просто перезапустите машину и установите все вручную.

Сделать это можно в меню запуска (Launcher). Оно состоит из:

**PLAY REBEL ASSAULT 2** - начните игру (предварительно не забудьте сделать все необходимые установки);

**SETUP** - установка звуковой карты (базового адреса, прерывания и т. п.), типа контроллера (мышь и/или джойстик), уровень графического разрешения (Graphic Detail) и режим видеокарты (низкий 320x200, высокий Vesa для 1Mb и более мощных видеокарт);

**MANUAL** - тут Вам помогут разобраться со всеми менюшками в игре;

**DIFFICULTY EDITOR** - редактор уровня сложности отдельных заданий (прочитайте о нем подробнее в Manual, там все просто-таки разжевано);

**TROUBLESHOOTING GUIDE** - тут рассказывается о возможных проблемах с работой игры (мне не известны подобные случаи, за исключением возможных проблем со звуковыми картами);

**SHOW SYSTEM INFO** - показать состояние системы (насколько отдельные ее компоненты удовлетворяют требованиям игры);

**MAKE BOOT DISK** - создать диск (гибкий диск) для запуска игры, если Вы не хотите изменять параметры в Вашем Autoexec. bat и Config. sys;

**QUIT REBEL ASSAULT 2** - выход в DOS.

Игра "Rebel Assault 2: Hidden Empire" создает на жестком диске каталог "Rebel2", в котором будут храниться конфигурационные файлы игры. Этот каталог имеет размер в несколько килобайт.

Запускается сам "Rebel Assault 2: Hidden Empire" прямо с CD файлом "Rebel2. exe".

После запуска этого файла Вы попадаете в основное игровое меню (Game Main Menu). Оно состоит из:

**START GAME** - начать новую игру;  
**OPTIONS** - подменю опции (подробнее см. ниже);  
**CONTINUE INTRO** - снова просмотреть вступительный фильм;  
**SHOW TOP PILOTS** - показать лучших пилотов (очки);  
**SHOW CREDITS** - информация о создателях игры;  
**RETURN TO LAUNCHER** - вернуться в меню запуска.

Перед тем, как начинать игру, заглянем в подменю "OPTIONS". В нем Вы можете:

• включить музыкальное сопровождение во время заданий и установить громкость музыки;

• включить звуковые спецэффекты и установить их громкость;  
• включить субтитры (TEXT), если не понимаете разговорный английский;  
• задействовать функцию непрерывного огня (RAPID FIRE, стреляете и в космосе, и на "земле" без перерыва, пока удерживаете левую клавишу мыши) - я настоятельно советую задействовать эту функцию на первых порах;

• отрегулировать яркость (BRIGHTNESS), если на Вашем мониторе игра очень "темная";  
• вернуться в основное игровое меню (RETURN TO MAIN MENU).

Для непосредственного начала игры выберите "START NEW GAME". В этом случае Вам предложат новое меню:

**ADD NEW PILOT** - добавить (создать) нового пилота;

**DUPE PILOT** - скопировать текущего пилота (если Вы хорошо прошли задание, но боитесь досадных оплошностей в дальнейшем, то сделайте это и тогда Вы всегда можете продолжить игру с хорошими показателями, но только с того момента, когда было сделано копирование);

**DELETE PILOT** - стереть пилота (если пилотов и их копий скопилось чересчур много);  
**RETURN TO MAIN MENU** - вернуться в основное игровое меню.

После того, как Вы выбрали "ADD NEW PILOT", Вы сможете вести его имя и выбрать уровень сложности. Если Вы предварительно поработали с редактором уровней сложности, то Вам надо будет выбрать уровень "Custom1" или "Custom2", в зависимости от того, где Вы сохранили свою редакцию уровня сложности.

После выбора уровня сложности Вы попадаете в меню "Chapters", где можете начать прохождение еще не пройденных глав или ввести код и начать прохождение любой из глав (только сначала подведите к ней курсор).

#### 4. УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Управление элементарно, и, учитывая нормальную работу мыши, проблем у Вас не будет.

Итак, левая кнопка мыши - выстрел (выбирать различные типы оружия Вам не дадут). Движение мыши - управление движением корабля.

Цели, которые Вам надо будет поразить, будут отмечены зелеными квадратиками. Больше ни во что не стреляйте - без толку.

Если Вам надо будет избежать столкновения с каким-то препятствием, то появятся красные стрелки, указывающие направление, куда Вам надо будет поворачивать (при помощи мыши).

Если Ваш герой сражается против штурмовиков, укрывшись за каким-либо предметом, то, чтобы заставить его высунуться и подставить себя под обстрел врагов, Вам необходимо нажать правую кнопку мыши. Но предварительно поведите мышью направо или налево, чтобы объяснить парню, куда высовываться - направо или налево. Чтобы снова спрятаться, нажмите правую клавишу мыши. Если Вы хотите, чтобы Ваш парень высовывался всегда с одной и той же стороны, Вам не надо каждый раз водить мышь туда-сюда: Вы имеете дело с головастым мужиком, который всегда помнит, куда он высовывался в последний раз.

Если хотите пропустить вставочный фильм-фрагмент, то нажмите клавишу "ESC". Если хотите выйти из задания, нажмите клавишу "ESC", потом подтвердите свое желание и окажетесь в основном игровом меню.

И последнее - функция "пауза" в игре включается и выключается клавишей Space.

#### 5. СЮЖЕТ ИГРЫ

Сюжет по-прежнему очень прост - Вы продолжаете играть роль молодого пилота-повстанца, который был главным героем игры "Rebel Assault". Только теперь Вы расследуете

обстоятельства таинственной гибели многих боевых пилотов-повстанцев от неизвестных причин.

Эти "неизвестные причины" - новые истребители-"невидимки" Империи. Но об этом Вы узнаете лишь к середине игры (увидите Вы их как следует к концу первого CD).

Вам предстоит не только встретиться с ними в космосе, но и участвовать в диверсии, направленной на уничтожение верфи, занимающейся производством этих истребителей (опять черт знает что такое: двое Повстанцев громят легион Имперских войск под носом самого лорда Дарта Вейдера и выходят целехонькими).

Вся игра выполнена в виде фильма, разделенного на несколько "глав" - отдельных заданий. Если Вас не убили (или не полностью убили) при прохождении какой-то главы, то Вы можете продолжить прохождение игры с конца последней законченной главы (при условии, что зарегистрируетесь под старым Вашим именем).

Если же Вас постигла печальная участь неудачника (преждевременная кончина), не отчаивайтесь: после успешного окончания главы Вам сообщат секретный ход перехода к следующей главе. Воспользуйтесь им и начните игру с интересующего Вас места.

## **6. НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ БЫВАЛОГО АССА ЗЕЛЕНЫМ НОВОБРАНЦАМ**

Совет #1 (для тех, кто ищет сладкой жизни):

Прежде всего в меню "Options" (см. раздел #3) задействуйте функцию "Rapid Fire". Это даст Вам возможность непрерывной стрельбы, что в значительной мере упростит прохождение многих заданий.

Далее выйдите в меню "Launcher" и поработайте с редактором уровня сложности (Difficulty Editor). Ваша задача - убрать повреждения, получаемые Вашим кораблем от столкновений. Поверьте слову бывалого асса, это самая мерзкая сложность в игре, особенно, если у Вас нет хорошего джойстика.

Больше ничего не советую редактировать, так как это полностью лишит игру азартно-го начала.

Совет #2:

Во время космического боя против истребителей противника лучше всего вести непрерывный огонь, благо, сама игра это в таких случаях позволяет. Старайтесь поймать на мушку ИмперIALов сразу же, пока они сбились в кучу. При этом зеленая рамочка (обозначающая цель) еще не всегда загорается, но это не беда. Главное - палите из всех стволов!

Если же расстрелять противника на расстоянии не удалось, расстреливайте всех тех, которые ближе, - истребители Империи начинают стрелять (и попадать) на средней и короткой дистанции.

Совет #3

В случае, когда Вам надо высовываясь из-за укрытия расстрелять врагов, применяйте следующий алгоритм:

- немного подождите, не высовывайтесь (в этом случае противник своими выстрелами Вас не достанет, сколько бы не палил) и запомните, в какой последовательности и откуда появляются Имперские штурмовики.

Совет #4 (тем, кто тоже хочет играть честно, ведь не один же я такой):

Если у Вас нет джойстика, а Вы хотите с гордостью говорить, что прошли игру честно (как будто Вам кто поверит!), то вот Вам рекомендации:

- старайтесь без надобности мышью не шевелить, так как при этом Вы частенько во что-нибудь будете врезаться;
- если появилась красная стрелка, немедленно дергайтесь в указанную сторону, а потом снова старайтесь не шевелить мышью.

## **7. ПРОХОЖДЕНИЕ ОТДЕЛЬНЫХ ЗАДАНИЙ**

Итак, переходим к самому главному - к прохождению отдельных уровней. Однако, прежде чем Вы начнете читать ниже следующие замечания, попробуйте пройти игру сами - это очень просто, лишь в некоторых местах у Вас могут возникнуть трудности.

Задание #1: Дрейтонский Треугольник (Dreighton Triangle).

Тут все очень просто. Патруль из двух B-Wing (маленькое пояснение для тех, кто не играл в игру "X-Wing: Space Combat Simulator": данный тип корабля - одна из усовершенствованных моделей тяжелых штурмовых аппаратов Повстанцев) получает сигнал о помощи от кореллианского транспорта (кстати, маленькое лирическое отступление для особо любознательных: знаменитый "Millenium Falcon" капитана Хэна Соло тоже кореллианский транспорт, только переделанный для нужд контрабандиста, каковым и являлся Соло к тому моменту, как Бен Кеноби нанял его для полета на Альдеран в первой части "Звездных Войн"). К сожалению, из-за помех разобрать сообщение Повстанцам не удалось, а несчастного "купца" штурмовики Империи быстро взяли на абордаж.

Однако и самих Повстанцев заметили. И вот на Вас прет армада Tie-fighter'ов.

В данной главе от Вас требуется только точная стрельба, маневрировать кораблем не нужно.

Во время выполнения этого задания полученные Вами повреждения постепенно восстанавливаются, но не быстро, так что старайтесь их не получать!

Для выполнения этого задания пользуйтесь моим советом #2 из раздела #6.

Задание #2: "Звезда Кореллии" (The Corellia Star - название корабля того купца, который пытался связаться с Повстанцами).

Следуя за сигналом, подаваемым захваченным коррелианским транспортом (Вашей единственной надеждой выбраться с пустынной планеты, куда Вы приземлились), Вы оказались на Имперской базе. Здесь Вам предстоит трижды столкнуться с вооруженной оппозицией в лице Имперских штурмовиков.

Во время перестрелки Ваш герой, как человек с головой, при первых же выстрелах спрячется в первое попавшееся безопасное укрытие.

Первый раз Вам придется иметь дело со штурмовиками, которые нападают справа из трех проходов.

Второй раз Вы притаитесь за ящиками, а Вас будут обстреливать с трех позиций.

Третий - перестрелка у монорельсовой дороги. Вас защищает столб, а штурмовики палят с двух сторон, причем почти одновременно. Кстати сказать, во время этой третьей перестрелки мимо Вас несколько раз проедет контейнер. Один раз на его стенке будет маленький красный символ. Если Вы сумеете попасть в этот символ (а это трудно), то получите дополнительную жизнь.

Чтобы пройти это задание, пользуйтесь моим советом #3 из раздела #6.

Задание #3: Шахты (Mining Tunnels).

Вам предстоит провести коррелианский транспорт через сложную и запутанную систему подземных шахт.

Эта система состоит из 2-х частей: в первой Вам надо просто хорошо управлять своим кораблем, а во второй придется еще и расстрелять кучку штурмовиков на воздушных санях (последняя задача у Вас трудностей не вызовет, если, конечно, Вы до нее доберетесь...).

Основная сложность - Вы все время будете наткаться на препятствия, которые быстро отнимут у Вас всю жизнь.

Чтобы пройти это задание, пользуйтесь моими советами #4 и #1 из раздела #6.

Задание #4

Вы преодолеваете поле астероидов. Перед Вами две сложности:

- надо вовремя наклоняться от столкновения с астероидами;
- надо уничтожать мины (будут выделены зелеными квадратиками).

Во время выполнения этого задания полученные Вами повреждения постепенно восстанавливаются, но не быстро, так что старайтесь их не получать!

Для выполнения этого задания пользуйтесь моими советами #1 и #4 из раздела #6.

Задание #5:

Ну вот опять черт знает что такое! На 3 X-WING'a нападают перехватчики Империи и проклятые Повстанцы побеждают! Да я в игре "TIE FIGHTER" одним перехватчиком этих троих завалил бы!

Но делать нечего, в этот раз мы играем за "хороших" ребят, так что придется побеждать.

В данной главе от Вас требуется только точная стрельба, маневрировать кораблем не нужно.

Во время выполнения этого задания полученные Вами повреждения постепенно восстанавливаются, но не быстро, так что старайтесь их не получать!

Для выполнения этого задания пользуйтесь моим советом #1 из раздела #6.

Задание #6: Добывающее предприятие (Mining Facility).

Предприятие поделено на две части: рабочий цех и помещение реактора. Сначала Вы оказываетесь в рабочем цеху. Уничтожьте все цели, которые увидите. Чтобы прорваться к реактору (Вашей цели), Вам необходимо будет взорвать "замки" на дверях - множества красных огоньков. Дверей несколько (3). Вы пролетите через ту, на которой уничтожите все замки в первую очередь. На развитие событий номер двери, через которую Вы пролетите, влияния не оказывает.

Вот Вы попали в помещение реактора. Берегитесь множества самонаводящихся пушек вокруг. Кроме того, нечто, вроде гигантской вращающейся шестерни, может задеть Ваш истребитель, будьте осторожны! Вам надо взорвать систему охлаждения, представленную в виде множества маленький штук, обозначенных зелеными квадратиками. Чем выше уровень сложности игры Вы выбрали, тем больше этих штук Вам надо будет взорвать.

Задание #7: Тренировочный полет на ТПЕ-истребителе (TIE Training).

Тут Вам просто надо уметь маневрировать и не сталкиваться со скалами. Имперский истребитель быстр и маневрен, но имеет слабую броню. Два-три столкновения - и Вы превратитесь в воспоминание.

Чтобы пройти это задание, пользуйтесь моими советами #4 и #1 из раздела #6.

Задание #8: Полет на Имдаар (Flight To Imdaar).

Опять схватка с тупыми пилотами Империи.

Все то же, что и для заданий #1 и #5.

В данной главе от Вас требуется только точная стрельба, маневрировать кораблем не нужно.

Во время выполнения этого задания полученные Вами повреждения постепенно восстанавливаются, но не быстро, так что старайтесь их не получать!

Для выполнения этого задания пользуйтесь моим советом #1 из раздела #6.

**Задание #9:** Минное поле (The Mine Field).

Вы преодолеваете поле астероидов. Перед Вами три сложности:

- надо временами уклоняться от столкновения с астероидами;
- надо уничтожать мины и автоматические пушки (будут выделены зелеными квадратиками);

- надо уничтожать проекторы силового поля по курсу (тоже будут выделены зелеными квадратиками, причем проекторов надо уничтожить как можно больше, чтобы в силовом поле образовалась дыра, через которую Вы и пролетите).

Во время выполнения этого задания полученные Вами повреждения постепенно восстанавливаются, но не быстро, так что старайтесь их не получать!

Для выполнения этого задания пользуйтесь моими советами #1 и #4 из раздела #6.

**Задание #10:** Полет на воздушных мотоциклах (Speeder Bikes).

Тут у Вас две проблемы:

- не врезаться в деревья;
- отстреливать периодически появляющихся Майноков (Mynoks - неприятного вида твари, довольно распространенные в далекой-далекой Галактике, где бушуют Звездные Войны). Если Вы будете не успевать это делать, они полакомятся нежным теплым мяском Вашей подружки.

Майноки появляются внезапно, поэтому просто ведите непрерывный огонь, целясь в центр экрана. Таким образом Вы сможете с ними расправиться быстро.

Чтобы пройти это задание, пользуйтесь моим советом #1 из раздела #6.

**Задание #11:** На борту Звездного Разрушителя "Terror" (Aboard The Terror).

Снова перестрелка со штурмовиками. В этом отношении отсылаю Вас к заданию #2.

Однако есть еще одна маленькая изюминка - мост, который Вам надо будет обрушить. Обратите внимание на два вертикальных столба с двумя синеватыми огоньками на дальней от Вас стороне моста. Попадите выстрелом в эти огоньки - мост обрушится. Вы сможете перейти на другую сторону.

**Задание #12:** Канализация (The sewer).

Тут Вам просто надо успевать расстреливать штурмовиков, которые будут на Вас нападать. И все.

Только вот на деле это будет не так-то и просто...

**Задание #13:** Побег со Звездного Разрушителя (Escaping The Star Destroyer).

Умелое маневрирование (уклонение от столкновения с многочисленными разнообразными препятствиями) в сочетании с точной стрельбой по врагам, по проекторам силового поля в узких коридорах по направлению Вашего полета и по замкам от дверей - вот все, что от Вас требуется.

Рекомендую обратить внимание на мой совет #1 в разделе #6.

**Задание #14:** Атака TIE- истребителей (TIE Attack).

В принципе, у Вас не должно быть сложностей после всего, что Вы пережили, но это - в принципе. А на самом деле это весьма сложный бой (если Вы играете более или менее честно). "Невидимки" появляются или в самом начале, или непосредственно перед тем, как выстрелить Вам в лоб.

В данной главе от Вас требуется только точная стрельба, маневрировать кораблем не нужно.

Во время выполнения этого задания полученные Вами повреждения постепенно восстанавливаются, но не быстро, так что старайтесь их не получать!

Для выполнения этого задания пользуйтесь моим советом #2 из раздела #6.

**Задание #15:** Альфа Имдаара (Imdaar Alpha).

Практически то же самое, что и для задания #13. Только под конец Вам надо успеть расстрелять реактор, а времени у Вас будет в обрез...

Для выполнения этого задания пользуйтесь моими советами #1 и #4 из раздела #6.

**ВЫ ПОБЕДИЛИ!!!**

## 8. КОДЫ ДЛЯ ПЕРЕХОДА С ЗАДАНИЯ НА ЗАДАНИЕ

Внимание! Нижеследующие коды действуют только в том случае, если Вы не использовали для данного уровня сложности редактор (Difficulty Editor). В противном случае коды будут генерироваться компьютером случайным образом из слов, заложенных в программу ее создателями!

Номер уровня	уровни сложности		
	"Новичок" (BEGINNER)	"Новичок" (NOVICE)	"Стандартный" (STANDARD)
2	JABBA	EWOKS	BANTHA
3	JENDOR	CHEWIE	KATANA
4	LACHTON	DANKIN	DENGAR

Номер уровня	уровни сложности		
	"Новичок" (BEGINNER)	"Новичок" (NOVICE)	"Стандартный" (STANDARD)
5	BORSK	NOGHRI	PELLAEON
6	KROYIES	CHAMMA	ITHULL
7	AURIL	BOGGA	STENNESS
8	KAMPL	INCOM	MYRKR
9	FERRIER	KOTHLIS	CHURBA
10	GALIA	KRATH	ARTOO
11	DENARII	SIOSK	SATAL
12	SADOW	ADEGAN	LOBUE
13	ONDERON	AMANOA	DENEBA
14	ALEEMA	AMBRIA	STURM
15	CATHAR	SYLVAR	CRADO
Финал	DONINIS	MIRALUKA	CARRACK

## 9. СБОИ В РАБОТЕ ИГРЫ

В принципе, этих сбоев два и они имеют отношение к нашим компьютерным пиратам, а не к создателям игры. Просто матрица, с которой штамповали диски с игрой, оказалась некачественной и поэтому:

1) иногда происходит пропадание музыки во время выполнения задания. Придется выйти из игры и запустить ее заново;

2) как правило, на многих вариантах диска №1 последние несколько секторов не прописаны (буквально 2 секунды), из-за чего игра под самый конец задания #7 зависает и появляется надпись, гласящая, что диск у Вас грязный и его надо протереть. Если у Вас такое случится, то не спешите протирать - это не поможет, просто воспользуйтесь кодами и переходите на следующее задание на диске #2.

## SHANNARA

Фирма - LEGEND ENTERTAINMENT COMPANY. Год выпуска - 1995.

Оперативная память - минимум 4 мегабайт.

Видеосистема - монитор SVGA.

Управление - мышка, клавиатура.

Дискодов CD-ROM - один CD.

Размер - при минимальной инсталляции 3,5 MB, при максимальной 100 MB.

В некоторой сказочной стране появился из волшебной книги злой демон BRONA. Он подчиняет себе существо и, разбив меч мира SWORD OF SHANNARA, послал его на землю, чтоб помешать найти меч и внести раздор в эту сказочную страну. На помощь ему также были посланы полчища монстров. И Вы должны спасти мир от разорения.

После просмотра предыстории Вас спросят, хотите ли восстановить сохраненную игру, если Вы это делали, или начать сначала. Теперь опишем игровой экран. Слева сверху экранная область, она может быть трех видов: режим карты, режим сражения и режим непосредственного действия. Под ней показываются текстовые сообщения. Ниже слева персонажи, которые участвуют в игре; чтобы выбрать одного из них, необходимо нажать на мешочек справа внизу от картинки героя. Справа от персонажей - предметы, которые у них находятся, и еще правее в квадрате предмет, который можно использовать. Выше - компас со стрелками в восьми направлениях, а красной стрелкой указано, куда можно пойти. И еще выше UNDO - вернуться назад, если это возможно, и дискета, в которой следующие меню:

**SAVE** - сохранить игру;

**RESTORE** - восстановить игру;

**NEW GAME** - начать новую игру;

**STATUS** - показан процент выполнения заданий в ходе игры и количество оставшейся жизненной энергии;

**MUSIC/VOICE** - изменения громкости музыки и разговора;

**HELP** - помощь в управлении игрой и о самой игре (она разная при просмотре в режиме карты, в режиме сражения и в режиме непосредственного действия). Ниже показаны клавиши:

F5 - S - SAVE - сохранить игру;

F6 - R - RESTORE - восстановить игру;

U - UNDO - вернуться назад;

H - HELP - помощь в управлении игрой;

C - CLOSE - команда закрыть;

G - GIVE - команда передать;

L - LOOK - команда посмотреть;



О - OPEN - команда открыть;  
Р - PUT - команда положить;  
Т - TAKE - команда взять;  
**HISTORY** - просмотреть фильм предшествующий действиям, разворачивающимся в игре;

**CREDITS** - информация о создателях игры;  
**QUIT** - выход из игры в DOC;  
**CANCEL** - выход из меню.

При сражении с монстрами Вы будете видеть следующие надписи для управления боем:  
**HELP** - подсказки при управлении боем;  
**RETREAT** - R - отступить;  
**ORDERS** - O - приказы для выбора противника для атаки или защиты и других действий. Если не один персонаж, то сначала необходимо выбрать, кем будете управлять;  
**ATTACK** - A - атаковать;  
**DEFEND** - D - защищаться;  
**DISKETTA** - содержит следующие меню;  
**STATUS** - показывает Вашу силу в сражении;  
**MUSIC/VOICE** - изменение музыки и звука;  
**QUIT** - выход из игры;  
**CANCEL** - выход из этого меню.

И еще несколько замечаний по поводу прохождения игры. Если есть выбор сражаться с монстрами или нет, то лучше уклониться от битвы. При разговоре используйте все вопросы, которые будут даны; если необходимо выбрать конкретный ответ, то мы будем указывать его.

Вы спокойно сидите возле реки и ловите рыбу. С этого момента и начинается игра. Возьмите удочку (**TAKE THE FISHING POLE**) и ветку (**TAKE THE STICK**), лежащую на камне. Поднимите красную книгу (**TAKE YOUR JOURNAL**), в которой будет отражаться информация о местах, в которых Вы побывали. Посмотрите на отражение в воде: под деревом что-то блестит (**LOOK AT THE REFLECTION**). Теперь привяжите ветку к удочке (в предметах ветку навести на удочку) (**TIE THE STICK TO THE FISHING POLE**). Сделанным устройством раздвиньте ветки на дереве над отражением в воде (**MOVE THE BRANCHES WITH THE FISHING POLE**). Вы увидите птицу с медальоном, снимите его с помощью удочки и ветки (**CATCH THE BIRD WITH THE FISHING POLE**). Из-за горы появится монстр и нападет на Вас, атакуйте его, и, когда силы будут на исходе, появится человек в черном **ALLANON** и поможет Вам. После поговорите с ним. Вы узнаете, что на страну напали полчища подручных **BRONA** и на Вас возложена миссия найти волшебный меч **SWORD OF SHANNARA** и уничтожить демона. Для этого необходимо найти четыре волшебных предмета. А также человек в черном скажет, куда необходимо идти дальше. В последующих разговорах с ним будете получать наставления, куда идти и что делать. Сначала Вы должны идти в город **LEAN** на востоке. Он будет Вашим ангелом-хранителем.

В режиме карты необходимо пройти вправо через лес по дороге; проходя через него, Вы увидите принцессу, приваленную камнем, - дочь короля этого города **SHELLA**. После разговора оттолкните камень (**PUSH THE LARGE ROCK**) и, используя удочку, поднимите дерево (**MOVE THE LOG WITH THE FISHING POLE**). Она спасла Вас, убив монстра из лука. Поговорив с ней, отдайте ей медальон (**GIVE THE LOCKET TO SHELLA**) и отправляйтесь вместе в ее город **LEAN**. По дороге уничтожьте двух монстров, перейдите через реку и, двигаясь вправо, Вы подойдете к городу.

На входе Вас встретит охранник; поговорив с ним (**TALK TO THE GATE GUARD**), Вы узнаете, что король **MENION** отравлен и его необходимо спасти. Идите вперед и по дороге поговорите с садовником (**TALK TO THE GARDENER**). В замке поднимитесь в комнату (стрелка влево) и Вы увидите короля в постели. Слева на столе возьмите чашку с ядом (**TAKE THE TEA CUP**) и, вернувшись к охраннику, пройдите в лавку, расположенную справа. Покажите чашку хозяину лавки (**SHOW THE TEA CUP TO THE HENBALIST**). Он сообщит, какие вещества необходимо достать, чтобы сделать противоядие. Сначала возьмите зеленую бутылочку, стоящую у него на столе (**TAKE THE GREEN BOTTLE**). Выходите из лавки и, пройдя вперед, полейте жидкостью из бутылочки дерево, стоящее слева (**POUR THE GREEN POTION ON THE DOGWOOD TREE**). Когда на нем вырастут цветы, возьмите один из них (**TAKE THE FLOWERS**). Войдите в замок, со стола возьмите шкатулку с ароматической смесью (**TAKE THE POTPOURRI**) и прочитайте книгу, лежащую рядом (**READ THE BOOK**), - историю королей этого города. Поднимитесь в комнату короля и за кроватью на очаге возьмите сковородку (**TAKE THE STEAM POT**). Залейте ее содержимым огонь (**POUR STEAM IN BRAIZER**) и возьмите кусок угля из очага (**TAKE THE CHARCOAL**). После вернитесь назад в магазин и Вы увидите, что хозяин мертв, книга исчезла, но в руке зажат один листик; возьмите его (**TAKE THE PAPER**) и прочитаете. После этого сделайте противоядие, смешайте уголь, цветы и ароматические вещества из шкатулки в ступке на столе (**MIX THE CHARCOAL WITH THE PESTLE**). Вы спасете короля, и **ALLANON** скажет, что делать дальше.

Но король не отпустит свою дочь с Вами и закроет городские ворота. Выйдите из зам-

ка и, пройдя к охраннику, поговорите с ним (TALK TO THE GUARD), но он не выпустит Вас. Тогда принцесса SHELLA даст Вам медальон и скажет, как можно выбрать из замка через потайной ход. Пойдите в дом и поговорите со слугой внизу в библиотеке (TALK TO THE SERVANT): нужно выбрать третий вопрос и тогда он выйдет из комнаты. Теперь возьмите медальон и вставьте его в изображение дракона над щитом, висящим на стене слева (UNLOCK THE DRAGON DESING WITH THE LOCKET). Вы пройдёте через этот проход вместе с принцессой и окажетесь за городом. У Вас появятся новые предметы: вода (WATER), масло (OIL), веревка (ROPE), лампа (LANTERN), меч (SWORD), провизия (FOOD) и шкатулка (TINDER BOX).

Вы должны попасть в город TYRSIS: идите влево к дороге и по ней вверх к реке. Скоро Вы подойдете к парому (FERRY). Вас встретит садовник, но, поговорив с ним (TALK THE GARDENER), Вы поймете, что он помощник BRONA. Появятся два монстра и нападут на Вас. Вам не нужно трогать их лидера садовника, а убить двух его помощников-монстров. Если у Вас осталось мало энергии (шкала над Вашим рисунком), то только защищайтесь, а принцесса из лука будет их убивать. Когда Вы уничтожите монстров, исчезнет и садовник.

Вы должны переправиться на другой берег. Возьмите веревку и привяжите ее к веревке на пароме (CATCH THE ROPE WITH THE ROPE). Попросите SHELLA из лука выстрелить в переключитель на противоположной стороне слева (SHELLA, SHOT THE BOW AT THE BRAKE). В дальнейшем, если будет написано "попросить", то нужно выполнять действия, как в этом случае. Если помощник должен использовать какой-то предмет, то сначала выберите того человека, потом и предмет. После выберите свое изображение, нажав на мешочек, и дайте команду этому человеку, что сделать с этим предметом. Вы благополучно переправитесь на противоположный берег.

Идите по дороге вверх к горам и подойдете к городу TYRSIS. Но в него невозможно войти: городские стены окружили помощники BRONA и ворота закрыты, об этом Вы узнаете из разговора с охранником. Пройдите право вдоль стены к маленькому домику и постучитесь в дверь (KNOCK ON THE DOOR). С первого раза не пустят, тогда постучитесь еще раз и войдите внутрь. Поговорите с ним (TALK TO BRENDDEL) и дайте ему провизию (GIVE THE FOOD TO BRENDDEL). Поговорите еще раз (TALK TO BRENDDEL) и узнаете, почему вокруг его дома нет монстров и что необходимо сделать. Выходите из дома и, пройдя к городским воротам, идите вдоль левой стены к дереву, стоящему слева. Сломайте ветку с него (TAKE THE LAUREL). Верните в домик и отдайте эту ветку хозяину (GIVE THE BRANCH TO BRENDDEL). Он сделает факел и, пройдя к городским воротам, прогонит всех монстров. Поговорите с охранником (TALK TO THE GUARD), но он не хочет Вас пускать со стариком, поговорите с ним (TALK TO BRENDDEL) и он уйдет в свой домик, а Вы входите в город.

В замке поговорите с привратником (TALK TO THE SENESCHAL) и принцесса покажет ему медальон (SHOW THE LOCKET TO THE SENESCHAL). И он пропустит к королю, с которым необходимо поговорить. Выйдя от него, поговорите еще раз с привратником (TALK TO THE SENESCHAL). Войдите в библиотеку (влево), посмотрите на книгу слева на подставке (LOOK и READ THE BOOK) и почитайте ее - в ней описана история города. Выйдите и расспросите привратника о книге и о том, как открыть шкаф (TALK TO THE SENESCHAL); он войдет и откроет шкаф. Возьмите из него книгу (TAKE THE BOOK). Ножом вырежьте из нее лист PACT (CUT THE BOOK WITH THE KNIFE). Выйдите из библиотеки и войдите в тронный зал (вперед). Посмотрите на трон (LOOK AT THE THRONE) и полейте маслом голову льва на нем (PUT THE OIL ON THE LION'S HEAD). Теперь ножом откройте пасть льву (PRY THE LION'S JAW WITH THE KNIFE) и достаньте ключ. Толкните голову животного со свечами справа на стене (PUSH THE CANDLEHOLDER). Вы увидите замочную скважину, вставьте туда найденный ключ (UNLOCK THE KEYHOLE WITH THE KEY), откроется потайная дверь. Теперь поднимите покрывало в нарисованном драконом (PUSH THE TAPESTRY) и войдите внутрь. Зажгите лампу (LIGHT THE LANTERN) и свечи справа от зеркала (LIGHT THE CANDLES). В зеркале увидите изображение BRONA. Когда Вы прослушаете его слова, быстро возьмите меч и разбейте им зеркало (ATTACK THE DARK MIRROR WITH THE SWORD). Вы попадете в тайный проход, идите вперед в любую дверь и Вы найдете две пирамидки с ладаном (INCENSE). Откройте секретную дверь за черепом слева на стене (OPEN THE SKULL) и возьмите оттуда свертки SCROLL. Призовите надпись в свертке на книгу из библиотеки (INVOKE THE SCROLL ON THE BOOK) и прочитайте, что нужно сделать, чтобы вызвать духа. После разговора с принцессой поговорите с привратником (TALK TO THE SENESCHAL) и, пройдя к королю, побеседуйте с ним. Вы расскажете, что узнали, и пройдете к BRENDDEL с королем. Он пригласит его в город, приказав охраннику пропускать его всегда.

Возьмите булаву справа сверху на стене между дверьми (TAKE THE MACE). Теперь войдите в винный погреб (дверь справа сверху) и положите на пол в центре ладан (PUT THE INCENSE ON THE FLOOR), рядом - лист бумаги (PUT THE PACT ON THE FLOOR) и, наконец, булаву должен положить BRENDDEL (BRENDDEL, PUT THE MACE ON THE FLOOR). Зажгите ладан (LIGHT THE INCENSE). Вызовите духа с помощью надписи на листке бумаги (INVOKE THE BOOK ON THE PACT) и булавы (INVOKE THE BOOK ON THE MACE). Появится дух STENMIN, поговорите с ним (TALK TO THE SHADE), им командует BRONA, а Вы с помощью заклинания из книги подчините его себе (INVOKE THE BOOK ON THE SHADE).

Поговорите с ним снова (TALK TO THE SHADE), и он сообщит, какие необходимы компоненты, чтобы потушить пожар вокруг волшебного меча.

Возьмите бутылку, стоящую перед бочкой (TAKE THE BOTTLE), и наполните ее из бочки справа (FULL THE BOTTLE FROM THE CASK). Выйдите из города и пройдите влево к дереву, возьмите с него листья LEAVES (TAKE THE LAUREL). Теперь пройдите к дому BRENDDEL и попросите принцессу SHELLA подняться на дерево и взять с него цветы (SHELLA, CLIMB THE OAK TREE). Смешайте в бутылке с вином листья (PUT THE LEAVES IN THE BOTTLE), цветы (PUT THE MISTLOTOW IN THE BOTTLE) и ароматические вещества (PUT THE POTPOURRI IN THE BOTTLE).

Войдите в город и зайдите в правую дверь, где бушует пожар, полейте на огонь из бутылки (POUR THE BOTTLE). Когда огонь потухнет, Вы увидите разбитый меч и появятся король этого города и ALLANON и сообщат, что необходимо делать, чтобы восстановить меч, добыть четыре волшебных предмета. BRENDDEL пойдет с Вами. Сначала Вы должны отправиться в город ARBORLON: пройти влево и вверх по дороге, перейти через реку и снова следовать вверх к городу.

На входе Вас встретит охранница, которая почему-то сидит на дереве, поговорите с ней (TALK TO LESSA) и идите вперед к замку. Войд в него, поговорите с привратником DAVIO (TALK TO DAVIO), расспросите его о волшебных камнях ELFSTONES, которые необходимо найти, для этого необходимо найти шесть камней. Рассмотрите комнату (LOOK AT THE PARCHMENT) и попробуйте разжечь камин (LIGHT THE FIREPLACE), но забыта труба. Выйдите и попросите BRENDDEL набрать глины справа от фонтана на дороге в сковороду (BRENDDEL, PUT THE POT WITH THE CLAY). А принцесса должна взять первый из необходимых камней из фонтана - камень воды (в центре). Закрыв отверстие платком (SHELLA, FILL THE HOLE WITH THE KERCHIEF), пройдите влево и уберите ветки с ворот (REMOVE THE VINES) и закройте их (CLOSE THE GATE). Возьмите еще один камень с ворот (TAKE THE LIFE RUNE) - камень жизни. Откройте ворота (OPEN GATE) и посмотрите на плиту в саду, где Вы должны сложить найденные камни (LOOK AT THE RUNE STONE). Вернитесь в дом и поговорите с привратником (TALK TO DAVIO). Он проведет к принцу, с которым необходимо пообщаться дважды (TALK TO THE ARION) о Вашем задании. Выйдя, расспросите еще раз привратника (TALK TO DAVIO) о камнях.

Пройдите к охраннице, поговорите с ней (TALK TO LESSA). Полейте водой камень, лежащий на дороге (POUR THE WATER ON THE FLAGSTONE), и возьмите его (TAKE THE STONE). Попросите BRENDDEL вылить глину в камень справа от дороги (BRENDDEL FILL THE CARVER STONE WITH THE CLAY), вставьте в глину камень с дороги (PUT THE FLAGSTONE IN THE CLAY). Теперь выньте получившийся еще один камень (TAKE THE EARTH RUNE) - камень земли. Дайте охраннице веревку и попросите взамен на время лестницу, которую приставьте к стене дома (GIVE THE ROPE TO LESSA), выбрав третий вопрос. Поднимитесь по лестнице на крышу (CLIMB THE LADDER).

Снимите с трубы гнездо (REMOVE THE BIRD NEST). Смажьте маслом флюгер справа от трубы (OIL THE WEATHER VANE WITH THE OIL) и толкните его (TURN THE WEATHER VANE). Слева на крыше лежит камень, поднимите его (TAKE THE SHINGLES). Спуститесь вниз (CLIMB THE LADDER) и, войдя в дом, поговорите с привратником (TALK TO DAVIO) и покажите ему найденные камни (SHOW THE EARTH RUNE TO DAVIO), (SHOW THE LIFE RUNE TO DAVIO), (SHOW THE WATER RUNE TO DAVIO). Зажгите камин (LIGHT THE FIREPLACE) и выходите. Поднимите на крышу (CLIMB THE LADDER) и вложите камень в трубу желтого цвета (PUT THE SHINGLES ON THE METAL PIECE). Вы получите еще один необходимый камень - камень огня. Толкните еще раз флюгер (TURN THE WEATHER VANE) и, посмотрев на него (LOOK THE WEATHER VANE), запомните, что на нем нарисовано. Спуститесь вниз (CLIMB THE LADDER). Покажите BRENDDEL книгу, в которой имеется рисунок (SHOW THE JOURNAL TO BRENDDEL), и он сделает еще один необходимый камень - камень воздуха. Возьмите лестницу (TAKE THE LADDER) и верните ее охраннице, и она Вам даст серебряное кольцо для принца (SILVER RING). Войдите в дом и, поговорив с привратником (TALK TO DAVIO), покажите ему кольцо (SHOW THE SILVER RING TO DAVIO). Вы войдете к принцу, и он Вам, взамен серебряного, даст золотое. В непринужденной и дружеской беседе (TALK TO THE ARION) он скажет, какой еще необходим камень. Выйдя, поговорите с привратником (TALK TO DAVIO) и пройдите к охраннице. Не обижайте женщину - поговорите и с ней (TALK TO LESSA): отдайте ей кольцо и попросите взять у принца последний - камень эльфов. Конечно, она его принесет.

Пройдите в сад и положите последовательно найденные камни эльфов, земли, воздуха, огня, воды и - последним - жизни (PUT THE ELF RUNE, EARTH RUNE, AIR RUNE, FIRE RUNE, WATER RUNE, LIFE RUNE ON THE RUNE STONE). Вы получите волшебные камни Эльфов, возьмите их (TAKE THE ELFSTONES). Пройдите в дом и, поговорив с привратником (TALK TO DAVIO), ступайте к королю, он Вам даст пропуск по своим землям LETTER. Покажите DAVIO эти волшебные камни (SHOW THE ELFSTONES TO DAVIO), и он пойдет с Вами, чтобы помочь в их использовании.

Идите немного вниз и вправо по туннелю, там Вы встретите ALLANON и он даст следующие наставления. Пройдите вправо и вверх вдоль гор к PLAINS OF STRELEHEIM. По дороге Вы увидите, как монстры напали на человека PANAMON CREEL. Вы будете помогать

ему в сражении. Подойдет еще тролль TELSEK и также примет участие в битве. После победы поговорите с ними (TALK TO TELSEK), (TALK TO CREEL). Они согласятся идти с Вами. Вы автоматически пройдете в нужное место.

Перед Вами горы и вверх каменный мост. Поговорите со всеми и попросите тролля взять камень слева (внизу) (TELSEK, TAKE THE BOULDER) и бросить его в каменный мост (вверх) (TELSEK, THROW THE BOULDER AT THE ARCH). Вы увидите впереди пещеру, идите туда. Но на Вас нападут тролли, а потом они превратятся в монстров BRONA. Сначала необходимо уничтожить лидера с помощью волшебных камней Эльфов. Для этого выберите ORDERS - DAVIO - USE THE ELFSTONES и после уничтожьте остальных, другие не будут подходить. После победы посмотрите на пещеру (LOOK AT THE CAVE) и войдите в нее.

Внутри зажгите фонарь (LIGHT THE LANTERN) и поговорите с мальчиком, который спрятался от монстров (TALK TO THE AINE), - это сын короля Эльфов. Покажите ему письмо от принца троллей (SHOW THE LETTER TO AINE). После этого он поверит Вам. Посмотрите на камень над входом в пещеру (LOOK AT THE DARK OBJECT). Поговорите еще раз с мальчиком (TALK TO THE AINE) и привяжите веревку к камню (TIE THE ROPE TO THE BLACK IRIX). Выходите из пещеры, и тролль поднимет камень - это реликвия троллей, спрятанная BRONA. И из-за нее разгорелась война между Эльфами и Троллями. Вы пошли туда, где стоят враждующие армии, чтобы остановить войну.

В свой лагерь уйдет DAVIO и мальчик. Идите в лагерь троллей, расположенный справа. На Вас нападут - лучше всего отступить. Вас отведут к королю и Вы поговорите с ним. Предложите устроить соревнование в вопросы - кто ответит тот и победит. Теперь идите в лагерь Эльфов (справа) и отдайте охраннику бумагу от принца (SHOW LETTER TO THE GUARD), он Вас пропустит. При разговоре с королем Вы также предложите ему соревнование и он согласится. Вернитесь назад в лагерь троллей и снова поговорите с королем. Два враждующих лагеря встретятся в поле и Эльфы зададут первый вопрос. Вы будете помогать TELSEK найти ответ. Пройдите между лагерями и рассмотрите гнездо птицы (LOOK AT THE NEST). Возьмите из него перо (TAKE THE NEST) и отдайте его троллю (GIVE THE FEATHER TO TELSEK). Это и является ответом на вопрос.

После ответа Эльфов на вопрос троллей будет задан второй вопрос. Посмотрите в казан, где варится еда троллей (LOOK IN THE POT), и, поговорив с поваром (TALK TO THE COUK), узнаете, что там варятся черви. Пройдите к лагерю Эльфов и попробуйте поймать рыбу в реке (FISH IN THE STREAM WITH THE FISHING POLE), но нет наживки. Пройдите дальше в лагерь и, поговорив с BRENDL (TALK TO BRENDL), возьмите у него бутылку вина (BRENDL, GIVE THE SPOILED WINE TO ME).

Возвращайтесь к троллям, отдайте вино повару (GIVE THE SPOILED WINE TO THE COUK) и взамен получите червей WORMS. Пройдите дальше вправо и поговорите с PANAMON CREEL (TALK TO CREEL). Возьмите из шатра шлем (справа от тролля снизу под рукой) (TAKE THE HELMET). Вернитесь в лагерь Эльфов, насадите червя на крючок удочки (PUT THE WORMS ON THE FISHING POLE) и поймайте рыбу в реке (FISH IN THE STREAM WITH THE FISHING POLE). Вы отдадите ее TELSEK в качестве ответа на второй вопрос.

Теперь Вы узнаете третью загадку. Идите к лагерю Эльфов и поговорите с охранником (TALK TO THE GUARD) - это брат LESSA - и попросите его помочь. После посмотрите на щит (LOOK AT HIS SHIELD) и попробуйте его взять (TAKE THE SHIELD), за меч SWORD OF SHANNARA он отдаст щит - это и есть ответ на третий вопрос. Теперь Вы должны еще ответить на один, из данных вариантов выберите ASK A RIDDLE ABOUT THE ELFSTONES.

Но короли не хотят смириться и вот-вот начнется сражение. Вы должны вместе с TELSEK и DAVIO сразиться с эльфом и троллем, которые окажутся монстрами BRONA. DAVIO нужно применить волшебные камни на лидере и после добить остальных. После этого короли заключат перемирие и поблагодарят Вас. А тролли захотят видеть королем TELSEK. Но он скажет, что сначала поможет Вам.

Вы должны идти вниз и вправо между горами, после пройти по каньону JANNISON PUSS. Вас окружают монстры, и Вы будете сражаться. DAVIO должен применить волшебные камни ELFSTONES. Но в этой битве он погибнет, и, чтобы спасти его, Вы должны проследовать в город гномов. Идите вправо к реке и вниз по ней, на изгибе перейдите через реку и потом - вдоль горы вниз еще к одной реке, а за ней город гномов (STORLOCK). Поговорите с гномом (TALK TO THE HEALER) и узнаете, что, чтобы помочь Вашему другу, необходима вода, а ее перекрыл монстр. Идите к месту, где это чудовище, - вверх и вправо вдоль реки. Придя на место, поговорите с товарищами, как его уничтожить. После посмотрите на монстра (LOOK AT THE MONSTER) и обследуйте его (SMELL THE MONSTER). Попросите девушку обмотать стрелу платком (SHELLA, PUT THE KERCHIEF ON THE ARROWS). Полейте маслом эту обмотанную стрелу (PUT THE OIL ON THE ARROW) и подожгите ее (LIGHT THE ARROW). Девушка выстрелит в монстра, а чтобы еще забрать энергию у паука TELSEK, сбросит на него камень и Вы все добьете его оружием.

После уничтожения Вы вернетесь к гному и они оживят Вашего друга DAVIO. Поговорите с гномом (TALK TO THE HEALER), он скажет волшебные слова для оживления и также поговорите с друзьями. И идите в город CULHAVEN.

Идите вниз вдоль горы и, вступая в бой с полчищами монстров, быстро подойдите к реке SILVER RIVER. Вас окружают, но Вам поможет волшебник и перенесет сразу в город

CULHAVEN, а также подарит волшебный мешочек MAGIC DUST. В городе поговорите с королем (TALK TO THE LEADER) и с его приближенным, который стоит слева (TALK TO KILI). Ваших друзей посадят в темницу, а Вам предложат найти волшебный молот. Пройдите в комнату справа и еще раз поговорите с приближенным короля (TALK TO KILI). Посмотрите на полки впереди Вас, слева от охранника (LOOK AT THE CUPBOARD). Войдите в темницу (дверь справа) и, обсудив с друзьями, как выйти из положения, посмотрите на бочку, на которой сидит тролль (LOOK AT THE BARREL).

Выйдите и зайдите в комнату впереди, в ней находится молот. Посмотрите на камин (LOOK AT THE FIREPLACE) и на отверстие справа от камина (LOOK AT THE HOLE). Поговорите с человеком (TALK TO KILI). После посмотрите на вещество перед камином (LOOK AT THE LUMPS OF CHIMNEY SOUT) и передвиньте стул (PUSH THE CHAIR). И снова поговорите с ним (TALK TO KILI). Вернитесь к своим друзьям и попросите подать кружку из выступа в стене. Откройте кружку (OPEN THE STEIN), оттуда достаньте моток веревки и посмотрите на нее (LOOK AT THE SASH). Выйдите и, поговорив с приближенным (TALK TO KILI), отдайте ему веревку (GIVE THE SASH TO KILI). Он оказался помощником BRONA и Вы будете сражаться с ним, после Вам поможет тролль. После победы поговорите с королем (TALK TO THE LEADER). Пройдите в комнату справа и, посмотрев на мешок на полу справа (LOOK AT THE BACKPACK), возьмите оттуда ручку HANDLE. Пройдите вперед в комнату и вставьте ручку в отверстие (PUT THE HANDLE ON THE HOLE) справа от камина. Толкните ее (PUSH THE HANDLE) - Вы возьмете молот.

После разговора с королем выйдите из города на берег реки. А внизу монстры строят мост через реку. Поговорите с друзьями и решите, что делать. Пройдите к озеру (вверх) и используйте волшебный мешочек на воде (PUT THE MAGIC DUST IN THE POND) - вода поднимется. Теперь попросите BRENDDEL молотом сломать дамбу слева от озера (BRENDDEL, THROW THE WARHAMMER AT THE DAM). Поговорите с DAVIO (TALK TO DAVIO) и вернитесь к мосту. Вы увидите, как вода разрушит мост. Спускайтесь вниз и сражайтесь с монстрами до победы. Когда сражение выиграно, Вы сядете на плот и по реке уплывете от монстров.

Идите вверх, перейдите через реку и попадете в горы дракона DRAGONS TEETH MOUNTAINS. Через пропасть переброшен веревочный мост, а на той стороне стоит ALLANON. Поговорите с друзьями, как перебраться на ту сторону, и попробуйте перейти через мост, но DAVIO страшно. Привяжите его веревкой (GIVE THE ROPE TO DAVIO) и TELSEK будет его держать. Посмотрите на человека в черном (LOOK AT ALLANON) и идите через мост. Но ALLANON оказался помощником BRONA: он перерезал веревку и хочет Вас убить, но принцесса выстрелом спасла Вас. Но сама пострадала. А DAVIO с помощью волшебства сбросил монстра в пропасть. Поговорите с умирающей принцессой и попробуйте оживить ее, но ничего не получится. Тогда поцелуйте ее (KISS SHELLA) и убейте (KILL SHELLA). В это время на Вас нападут гномы и, захватив, уведут к себе и посадят в шатер.

Перед Вами темнота; проводя курсор по экрану, найдите в центре экрана сапог и оторвите от него каблук (TOUCH THE BOOT HEEL). И после каблуком перережьте веревку (CUT THE ROPE WITH THE BOOTHEEL) - Вы свободны. Возьмите веревку слева (TAKE THE COARSE ROPE) и каблуком разорвите тент на шатре слева (CUT THE TENT WITH THE BOOTHEEL). Пройдите через разрез и разрежьте еще раз тент слева (CUT THE TENT WITH THE BOOTHEEL). Войдите туда (ENTER THE SLIT) и возьмите со стола нож (TAKE THE DAGGER) и с шеи шамана волшебное кольцо (TAKE THE MAGIC TROC). Когда шаман проснется, засуньте ему клык в рот (GAG THE GNOME SHUMAN WITH THE BLINDFOLD) и свяжите веревкой (TIE THE COARSE ROPE TO THE GNOME SHUMAN). Теперь возьмите ключи. Вернитесь в шатер, в котором сидели, и ключами откройте сундук справа (UNLOCK THE CHEST WITH THE KEY RING) (OPEN THE METAL BOUND CHEST) и выньте оттуда все свои вещи. Вернитесь в палатку к шаману и поговорите с гномом (TALK TO GEEKA), в разговоре не упоминайте о волшебном кольце MAGIC TORC. За это кольцо он пойдет с Вами. Пройдите вправо и, поговорив с гномом (TALK TO GEEKA), расспросите его о том, где находятся Ваши друзья. Попросите его открыть ручкой дверь в подвал (GEEKA, PUT THE HANDLE IN THE POLE), еще раз притроньтесь к двери и Вы откроете ее. Пройдите в шатер справа и скажите гному, чтобы он передвинул сундук с вещами друзей (GEEKA, TAKE THE METAL BOUND CHEST). Пройдите вправо и привяжите к сундуку веревку (TIE THE ROPE TO THE METAL BOARD CHEST). Опустите этот сундук вниз (PUT THE METAL BOUND CHEST IN THE PIT) и скажите гному, чтобы он тоже спулся вниз (GEEKA, ENTER THE PIT). Спуститесь сами (ENTER THE PIT) и поговорите со своими друзьями. Повернитесь к отверстию в потолке и скажите гному, чтобы он закрыл люк (GEEKA PUT HANDLE IN THE POLE). Повернитесь к сундуку и попросите BRENDDEL проломить решетку в стене справа сверху (BRENDDEL, THROW THE WARHAMMER AT THE ...). После велите ему пролезть в дыру и взять оттуда коробку (BRENDDEL, ENTER THE GRATING). Повернитесь к двери с колесом, откройте крышку слева сверху (OPEN THE METAL PLATE) и вложите в нее содержимое коробки, которую достали из дыры (PUT THE BOX ON THE METAL PLATE). Толкните колесо на двери (TURN WHEEL) и попросите TELSEK использовать щит на двери (TELSEK, USE THE BLACK IRIX), чтобы открыть дверь (TELSEK, OPEN THE METAL DOOR).

Выйдя, Вы встретите ALLANON, и он, вызвав духа, с помощью четырех волшебных вещей восстановит волшебный меч. Вы пройдете к зал королей и по дороге встретите монстров и начнете сражение. После победы Вы пройдете в зал. Перед Вами три двери, попросите TELSEK опрокинуть статуи по краям двери (TELSEK, PUSH THE STATUES), чтобы оттуда не вышли монстры. Откройте дверь (OPEN THE DOUBLE DOOR) и войдите внутрь. Появится страшный монстр и Вам необходимо победить его. Пробуйте много раз, пока DAVIO будет использовать свои волшебные камни ELFSTONES два раза и только после этого можно убить его. Это будет происходить вне зависимости от Вас. Но сам DAVIO погибнет, оставив после себя медальон, возьмите его (TAKE THE MAGICAL DIADEM).

Идите вперед, но перед Вами пропасть. Вернитесь назад и попросите TELSEK взять дверь (TELSEK, TAKE THE BROKEN DOOR). Он положит ее через обрыв. Идите по мосту, только один тролль не успеет перейти, как мост обрушится и он останется на той стороне. А Вы попадете в ловушку - на Вас опустятся металлические решетки. Снимите клетку с BRENDL (BRENDL, LIFT THE CAGE BAR). Освободится GEEK, но его любознательность погубит его и он исчезнет, но упавший шлем откроет дверь в полу. Подтяните к отверстию клетку (PUSH THE CAGE BAR) и привяжите к ней веревку (TIE THE ROPE TO THE CAGE BAR). Теперь можно спуститься по ней вниз (CLIMB).

Перед Вами каменный идол, который сидит за стеклянным шаром в глазу BRONA. Попросите BRENDL, чтобы он молотом разбил этот шар в идоле (BRENDL, THROW THE WARHAMMER AT THE IDOL) (навести в самый верх экрана). Вы сокровищами забаррикадируете двери, но все же несколько монстров просочится и Вы должны уничтожить их.

После этого поднимитесь по статуе и войдите в комнату к злому демону BRONA (CLIMB THE IDOL). Достаньте меч (DRAW THE SWORD) и Вы попадете в подземелье: идите по нему и Вы будете встречать своих друзей. Вы должны выбрать один из ответов на вопрос. Заходить можно в любую дверь. И последним Вы встретите своего отца. Вернувшись в логово, мечом уничтожьте волшебную книгу на столе (ATTACK THE BOOK WITH THE SWORD). BRONA уничтожен, а Вы вернулись в город TYRSIS и положили меч SWORD OF SHANNARA на место. Каждый из участников игры поблагодарил Вас за спасение страны.

## STONEKEEP

Фирма - Interplay. Год выпуска - 1996.

**ТРЕБОВАНИЯ К АППАРАТУРЕ:** 486 процессор, 8 Мб RAM, однокоростной и выше CD ROM, видеокарта VGA или SVGA, звуковая карта, совместимая с SOUNDBLASTER.

"Stonekeep" - интерактивная ролевая игра в фантазийной среде, в которой весьма удачно сочетается квестовая и "бойцовская" части. Ее смело можно отрекомендовать любителям трех бихолдеров, темно-кринных королевств и прочих крондорных бетрейелов.

Создавалась она ни мало ни много пять лет и успела стать легендарной еще до своего появления. Персонажи игры выписаны сочетанием компьютерной графики и изображений артистов. Двигаются они "пошагово" и могут поворачиваться только под прямым углом. Генерация персонажей отсутствует, все диалоги записаны заранее. Впрочем, когда играешь, этого не замечаешь.

### ИНСТАЛЛЯЦИЯ ИГРЫ

Вставьте диск с игрой в дисковод CD ROM. Предполагая, что под него зарезервирована буква D, наберите в командной строке:

D:\install <Enter>

Запуск игры:

sk <Enter>

Для изменения аудио/видео опций:

setup <Enter>

### УПРАВЛЕНИЕ

Управлять перемещением группы можно клавишами-стрелками. Стрелки вверх и вниз - для шага вперед или назад. Стрелки вправо и влево - для соответствующих поворотов. Еще удобнее управлять группой с помощью левой руки. Для этого служат клавиши на клавиатуре - A, W, S и D. Тем более, что рядом оказывается клавиша вызова автоматической карты - TAB. Да и клавиша ESC - тоже недалеко, ею отбивается часть режимов.

Управляя левой рукой перемещениями группы, Вы освобождаете правую руку для синхронной работы с мышкой. Клавиши мышки соответствуют левой и правой руке Дрейка. Мышкой управляется курсор на экране. Курсор меняет вид в зависимости от тех действий, которые Вы можете выполнить мышкой в данной точке экрана:

F2 - сохранение игры;

F3 - включение / отключение субтитров;

F4 - загрузка сохраненной игры;

F5 - снизить уровень громкости музыки;  
F6 - поднять уровень громкости музыки;  
F7 - снизить уровень звука;  
F8 - поднять уровень звука;  
F9 - отключение голосов;  
F10 - выход из игры;  
F11 - управление яркостью экрана;  
F12 - управление чувствительностью мышки;  
<O> - экран опций;

SAVE - сохранение игры  
LOAD - загрузка сохраненной игры  
START A NEW GAME - начать новую игру  
GAME OPTIONS - вызов игровых опций - изменение громкости музыки, эффектов и речи, настройка яркости изображения и чувствительности мышки  
QUIT - выход из игры  
RETURN TO GAME - возврат в игру;

<I> - вызов свитка;  
<M> - вызов зеркала;  
<J> - вызов журнала;  
<B> - включение /выключение полосы статуса под зеркалом;  
<V> - включение /выключение информации о номере версии;  
ENTER - пауза (во время речи);  
SPACE - отбой.

### **БЕРУЩАЯ РУКА.**

Появляется в том случае, если курсор наведен на предмет, который можно взять рукой. Сделайте клик на этом предмете. Курсор приобретет форму взятого предмета. Теперь с ним можно выполнить определенные действия - сунуть в рюкзак, положить на пол, швырнуть. Чем выше предмет на экране, тем дальше и сильнее он будет брошен. Если предмет расположен в нижней части экрана - Вы положили его на пол.

Другие типы курсоров:

**КРЕСТ** - атаковать;  
**ГЛАЗ** - исследовать;  
**ПЕРО** - писать;  
**РУКА** - листать.

### **СВИТОК.**

Для хранения предметов служит свиток, который появляется при перемещении мышки к правому краю экрана. Для помещения предмета в свиток перенесите его на свиток и кликните мышкой. Одинаковые предметы можно накладывать друг на друга. В этом случае рядом с изображением предмета появится число, соответствующее количеству накопленных в свитке экземпляров. Очень скоро у Вас будет множество разных вещей, которые не будут умещаться на одном экране. Чтобы до них добраться - поднимите курсор мышки на верхний или нижний край свитка. Нажмите кнопку мышки - свиток начнет перематываться. Правая клавиша перематывает свиток быстрее, чем левая.

Активный предмет автоматически отправляется в свиток, если Вы сделаете клик правой клавишей мышки. При этом, если Вам нужно поместить предмет в соответствующий контейнер, например, стрелу в колчан, придется это выполнить вручную. При нажатии правой клавиши игра ищет в свитке аналогичные предметы, если таких не окажется, она помещает активный предмет в верхнюю позицию.

Управление свитком:

HOME - переход к верхней позиции свитка;  
END - переход к нижней позиции свитка;  
Page Up - на пять предметов вверх;  
Page Dn - на пять предметов вниз.

### **ЗЕРКАЛО.**

Для героев. Появляется при перемещении курсора в верхний правый угол экрана. С его помощью Вы сможете узнать состояние здоровья персонажей, экипировать снаряжение и оружие, осуществлять применение защитных и лечащих заклинаний.

Поместите активный предмет на портрет персонажа и сделайте левый клик. Если предмету нужно дать в руку, наведите курсор на соответствующую конечность.

Небольшие полоски под портретами персонажей показывают запас жизненных сил. Если запас стал нулевым - персонаж теряет сознание. Когда это произойдет с Дрейком - игра закончится.

### **ЖУРНАЛ.**

Его нужно отыскать поскорее. В нем будет храниться важная информация, полученная Вами за время приключений в замке. В журнале имеется шесть разделов.

#### Управление журналом:

- 1 - первая страница;
- 2 - последние заметки;
- 3 - первая страница рун;
- 4 - последние важные моменты;
- 5 - последние предметы;
- 6 и TAB - карта текущего уровня;
- HOME - первая страница данного раздела журнала;
- END - последняя страница данного раздела;
- Page Up - листнуть журнал на страницу назад;
- Page Dn - листнуть журнал на страницу вперед.

#### **Информация о персонаже.**

В первой части Вашего журнала содержится информация о статистических показателях Дрейка, о его способностях. После того, как к группе присоединяются персонажи, их тактико-технические данные тоже заносятся в журнал.

Основные характеристики персонажей:

Strength - сила: мощь в чистом виде. Чем больше сил, тем выше наносимый вред противнику.

Agility - ловкость: быстрота и изворотливость в сочетании с другими статистиками определяют, насколько точно Вы будете наносить удары. Развивается при использовании легкого оружия.

Health - здоровье: рост этого показателя позволяет успешнее сопротивляться враждебным магическим воздействиям и ядам.

Основные типы мастерства владения оружием:

Archery - стрельба из лука;

Axe - владение топором;

Brawl - кулачный бой;

Dagger - умение применять кинжал;

Hammer - владение молотом;

Polearm - владение копьями;

Sword - владение мечами.

Другие характеристики:

Defense - умение прикрываться от ударов щитом;

Stealth - умение негромкого перемещения (Вы можете застукать монстров с тыла);

Magick - магические способности. От них зависит эффективность использования маны для применения заклинаний.

Интеллект и сообразительность персонажей приравнены к интеллекту и сообразительности того, кто управляет Дрейком, т.е. Вашим.

#### **Боевая страница.**

Здесь Вы можете посмотреть информацию об экипированном Вами снаряжении - доспехах и оружии. Вы можете посмотреть, сколько поинтов вреда абсорбируют Ваши доспехи при получении Вами удара, насколько эффективно экипированное Вами оружие.

#### **Страница записей.**

Здесь Вы можете делать путевые заметки с помощью гусиного пера. По окончании записи нажмите клавишу ESC.

#### **Страница рун.**

Сюда автоматически регистрируются все найденные Дрейком руны. У Вас есть возможность приписать к ним собственные названия и описания. Пользуйтесь этой возможностью, чтобы не забыть, что есть что.

#### **Важные моменты.**

На эту страницу автоматически попадают сведения, важные для дальнейшего прохождения игры.

#### **Предметы.**

Здесь появляется изображение и краткое описание всех найденных Вами предметов. Если есть желание - можете приписать отсебятину.

#### **КАРТЫ.**

Во время игры ведется автоматическое картографирование уровней. Если Вы кликните пером на карте - появится красная квадратная метка. На следующей странице сделайте описание этой метки.

#### **МАГИЯ**

Мир замка преисполнен магии, но, чтобы ей пользоваться, Вам нужно предварительно разыскать необходимое снаряжение. Это рунные посохи "кастеры" и сами руны. И, конечно же, журнал. Руны Вы найдете на разных рукописях. Прочитайте их - кликните рукописью на изображении Дрейка. При этом руны автоматически переписуются в журнал.

Следующим шагом к магии станет запись нужной руны на кастер. Для этого дайте Дрейку кастер в правую или левую руку. Далее откройте журнал и кликните на интересующей



Вас руны. Если кастер находится в правой руке - кликните правой клавишей, если в левой - кликните левой клавишей. Переместите курсор на нужный квадрат на кастере и сделайте еще один клик мышкой. Количество рун, которые Вы можете записать на один кастер, зависит от типа кастера.

Запись новой руны поверх старой производится аналогичным способом.

Руны бывают четырех типов. Три типа носят название базисных, а четвертый содержит метаруны. Последние надписываются в дополнение к руны базисного типа.

Для применения заклинания кликните соответствующей клавишей мышки для подготовки кастера и выберите нужное заклинание. Если нужно указать цель - сделайте еще один клик на цели (если это свой персонаж - кликните на значке компаса, а после разворачивания изображения группы - на нужном персонаже).

При применении заклинаний расходуется магическая субстанция - мана. После того, как вся мана израсходуется, нужно найти ее источник. Такими в игре выступают круги маны.

### **ВАШИ КООРДИНАТЫ**

Нажатие Shift-F8 позволяет вывести в верхний левый угол экрана координатную информацию в формате: направление, координата X, координата Y, номер уровня

При этом координаты (X01 Y01) соответствуют верхнему левому углу карты.

### **ТАКТИКА ВЕДЕНИЯ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ**

Кто-то обозвал этот метод "Танцем Вахуки", он безотказно действует везде, за исключением Дворца Теней: метните в приближающегося противника топоры и кинжалы, пробегите мимо него, поднимите оружие, развернитесь и опять метните. Повторите. Как правило, Вы значительно превосходите Ваших оппонентов в скорости (не считая трогов).

В более поздних стадиях игры становится выгоднее воевать с помощью магии, наверняка заклинание огненного заряда FIREBOLT (в дальнейшем я называю его более традиционно - фэйрболлом) - добавьте мощности и эффект воздействия на область. И пользуйтесь. Желательно предварительно разведать местонахождение ближайшего круга маны. Обратите внимание - Ваши спутники обладают неисчерпаемым запасом маны, а эльф Enigma, фея Sparkle и сам Wahooka имеют в арсенале дальнобойную магию. Даже Farli изредка швыряется огненными шарами.

### **ПОВЫШЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ ПЕРСОНАЖА**

Атакйте все, что шевелится и не шевелится (за исключением редких случаев). Бочки и мебель, огонь и трубы в стене - все, что реагирует на удар. Потренируйтесь на специальном камне на уровне клана карликов.

При пользовании одним оружием оттачивается мастерство, с которым Вы его применяете. В то же время помните, что новое оружие того же класса все равно поначалу будет ощущаться в Ваших руках непривычным.

Пользование тяжелым оружием приведет к увеличению Вашей силы, легким - росту ловкости. И в первом и во втором случае произойдет повышение Ваших жизненных сил с соответствующим ростом количества хит-поинтов.

### **КОЛЛЕГИ**

Карлик Farli - первый, кого Вы найдете: отличный боец, который со временем станет еще лучше. Будет с Вами до конца игры. Лучшее оружие для него - молот. Во вторую руку дайте ему щит.

Карлик Karzak - прекрасный боец, но найдете Вы его голым и босым. Он Вам весьма пригодится на протяжении нескольких уровней и покинет группу в тот момент, когда в нее волеется эльф Энигма. Лучшее оружие - топор.

Карлик Dombur - брат Фарли, посредственный воин, но знает кучу ценной информации. Он также сконструирует "каменшвырялку", которой Вы сможете пользоваться с середины игры. ОтколетсЯ от группы, когда она попадет в крепость карликов.

Шарга Skuz - труслив, но забавен. Способен дать несколько хороших советов, со временем становится неплохим бойцом. Оставит группу перед уровнем Врат Древних (Gate of the Ancients). Лучшее оружие - копье от баллисты.

Фея Sparkle - неважный воин, зато она применяет лечебные и защитные заклинания. Если Вы ранены, то в присутствии Спаркл со временем восстановитесь до желтого цвета полоски здоровья (80-100 хит-поинтов). Фея покинет Вас в момент присоединения к группе Фарли в Дворце Теней.

Эльф Enigma - прекрасный боец и маг, обладающий обширнейшими познаниями. Без него не возвращайтесь с уровня ледяных пещер. Останется с группой до конца игры. Недостаток: не догадлив, не стреляет через двери.

Wahooka - саркастичен и забавен. Швыряет фэйрболлы в свое удовольствие. Постарайтесь удержать его при себе до самого конца. Это произойдет, если Вы последовательно пройдете перед четвертым уровнем Башни Теней предыдущие три.

### **ДРУЗЬЯ**

Thera, Goddess of Earth - Тера, богиня земли

Проведет Вас по первому уровню и время от времени будет давать советы, к которым стоит внимательно прислушиваться.

Карлики - старейшина клана Torrin, кузнец.  
Дракониха Vermatrix Goldenhide.  
Фей - Sweetie, Surly, Winkle, Binkle, Giggle, Chuckle, Snort и Murph.  
Королева фей - Jaenni.  
Предводитель Лиги освобождения - шарга Skrag.

### **ЗВЕРПНЕЦ**

Король Теней Кул-Кум (Khull-Khuum, the Shadowking).

*Описание:* Бог. Злобен. Безжалостен. Одет в пластинчатые доспехи и развивающийся плащ. Рук не видно, перчатки плавают возле тела сами по себе. В общем, этакий падший ангел.

*Где обитает:* Entrance to Stonekeep, Palace of Shadows, Tower of Shadows lv.4.

*Тип атаки:* Что хочет, то и делает. Бог ведь.

*Как бить:* у Вас нет оружия против него, только интеллект. Либо Вы его перехитрите, либо... И клинки не помогут, только шарики или ролики: вращайте мозгами и шевелите извилинами.

### **Муравьи.**

*Описание:* большие черные насекомые.

*Где водятся:* Entrance, Stonekeep lv.1, Feeding grounds lv.1

*Тип атаки:* приседают на задние ноги и кусают противника.

*Как бить:* целтесь в нижнюю часть тела. Старайтесь применить по ним с расстояния метательное оружие.

### **Шарга.**

*Описание:* в основном - маленькие зеленоватые гуманоиды, очень смахивающие на гоблинов (есть и большие!). wy-green humanoids similar to goblins,

*Где водятся:* Entrance, Stonekeep lv.1 и lv.2, Sewers, Sharga mines lv1 & lv2, Temple Entrance, Temple of Throggi, Feeding grounds lv.1 и lv.2, Ice caverns.

*Тип атаки:* предпочитают колоть и рубить короткими мечами. Могут стрелять из арбалетов. Шарга из ледяных пещер вооружены ледяными мечами.

*Как бить:* метьте по глазам, иногда удастся их ослепить. Больше ударов по голове. Применяйте метательное оружие через двери. Если пускаются наутек (после применения метательного оружия) - бросайтесь за ними и завязывайте ближний бой.

### **Зеленая слизь.**

*Описание:* мерзкая зеленая масса, переползает по земле, может плавать в воде.

*Где водятся:* Stonekeep lv.2, Sewers.

*Тип атаки:* наносят удары сокрушающего типа.

*Как бить:* Применяйте против них рубящее и колющее оружие, на расстоянии - огненные руны и стрелы. Цельтесь пониже и маневрируйте.

### **Змеи.**

*Описание:* большие зеленые змеюки около 2 метров с хвостиком.

*Где водятся:* Stonekeep lv.2, Sewers, Sharga mines lv.2.

*Тип атаки:* Поднимаются, опираясь на хвост, и быстро кусают. Не ядовиты.

*Как бить:* Рубите по телу. Самое слабое место - живот. Маневрируйте, не позволяйте себя окружить, особенно в канализации.

### **Отиги (существа).**

*Описание:* приземистый большой рот с коричневыми зубами. Имеют три розовых щупальца с присосками.

*Где водятся:* Sewers, Temple entrance.

*Тип атаки:* наносят удары щупальцами и кусают.

*Как бить:* будьте внимательны и осторожны. Эти твари очень опасны. По возможности, применяйте атаки на расстоянии. В ближнем бою наносите удары по щупальца мечом или топором. Вы можете их отрубить и уменьшить причиняемый Вам вред.

### **Осы.**

*Описание:* маленькие насекомые с большим жалом.

*Где водятся:* Sharga mines lv.1, Feeding grounds lv.2, Faerie realm.

*Тип атаки:* обычные осы жалят. Те, что живут рядом с феями, - швыряются магическими огненными зарядами.

*Как бить:* не нападайте на осу-охранника в начале уровня шахт шарга. По поводу осиног гнезда, расположенного на втором уровне шахт недалеко от лестницы, - встаньте подальше и попробуйте применить метательное оружие. Таким образом Вы сможете слегка нарастить свои характеристики. На уровне фей вязывайтесь в ближний бой, иначе - жалят на расстоянии.

### **Трифиды.**

*Описание:* Красно-зеленые растения. Не подвижны.

*Где водятся:* Sharga mines lv.1 и lv.2, Feeding grounds lv.1 и lv.2.

*Тип атаки:* плюются медленными зарядами.

*Как бить:* расстреляйте с расстояния двух квадратов. В ближнем бою применять сокрушающие удары.

### Эттин.

*Описание:* одетый в шкуры двуглавый гигант. Одна голова - собачья. Вооружен массивной булавой с шипами. А храпит... слов нет.

*Где обитает:* Sharga mines lv.1.

*Тип атаки:* убивает одним ударом.

*Как бить:* и не пытайтесь. Ничего хорошего не получится. Если его разбудите - погибнете. Применяйте заклинание тишины.

### Грибочки.

*Описание:* большая поганка в окружении меньших экземпляров.

*Где водятся:* Sharga mines lv.1 и lv.2, Feeding grounds lv.1, Faerie realm.

*Тип атаки:* нападать - не нападают, но вопят так, что сбегаются все ближайшие противники - шарги, тролли и трогги.

*Как бить:* отойдите и бейте издали наиболее мощным оружием. Если не прикончить гриб с первого удара - раскритичится.

### Троги.

*Описание:* высокие гуманоиды, в одежде предпочитают красный цвет. Глаза - большие, нос - как у свиньи. Шаманы-трогги носят плащи с перьями.

*Где водятся:* Temple entrance, Temple of Throggi, Feeding grounds lv.1 & lv.2, Dwarven clanhalls.

*Тип атаки:* воины-трогги вооружены неплохим изогнутым мечом и кожаным щитом. Наносят рубящие и колющие удары. Шаманы пользуются магией - швыряются зарядами энергии типа шаровой молнии. Используемая при этом рунная принадлежность портится со смертью ее владельца.

*Как бить:* трогги - мощные противники, но они плохо приспособлены к драке с противником, который все время перемещается. Во время ближнего боя цельтесь по лицу или ногам. Во время боя с шаманами наседайте и не давайте творить заклинания.

### Мумии (не мертвые).

*Описание:* высокий не мертвый гуманоид, заматанный бинтами. Появится из вскрытого саркофага. Злобен!

*Где хранится:* Dwarven clanhalls.

*Тип атаки:* хватает Вас, и Вы начинаете гнить, постепенно теряя очки жизненных сил.

*Как бить:* он нетороплив - отступайте понемногу и бейте молотами или рубящими клинками. Где можно, применяйте дистанционное оружие и огненную магию.

### Золотая дракониха.

*Описание:* огромная древняя рептилия, засунутая в шахтные разработки (жаль бедняжку). Имя - Vermatrix Goldenhide.

*Где находится:* Feeding grounds lv.2.

*Тип атаки:* если потребуется - ударит хвостом или испепелит пламенем. С одного раза. Дружите с этой девочкой.

*Как бить:* Не нападайте на нее, выполните ее просьбу.

### Тролли.

*Описание:* зеленые длинноносые гуманоиды. Одеты в плащи.

*Где водятся:* Faerie realm.

*Тип атаки:* быстро перемещаются и применяют магию.

*Как бить:* для начала позаботьтесь о том, как раздобыть четырехлистый клевер у феи Sweetie, в противном случае Вы не сможете троллей увидеть. Помешайте им носиться - забейте в землю железный гвоздь. Если Вам удастся одеться в полный комплект одежд фей - Вы станете не уязвимым для магии троллей. В ближнем бою лучше применять сокрушающие удары соответствующим оружием. В частности, это касается боя с шаманом троллей. Предупреждение: не проходите через ворота, ведущие к троллям, если Вы не раздобыли указанного выше снаряжения.

### Ледяные ведьмы.

*Описание:* представляют собой плавающие в воздухе небольшие шипастые синеватые ледяные шары.

*Где водятся:* Ice caverns.

*Тип атаки:* плюются ледяными зарядами магической природы. Очень метко плюются.

*Как бить:* не теряйте времени - быстрее в ближний бой. Если в Вашем распоряжении есть сфера Helion's orb, Вы обладаете иммунитетом к магии ледяных ведьм.

### Ледяная королева.

*Описание:* высокая дамочка с синеватой кожей. Хиппует. Не позволяйте ее игривому виду ввести Вас в заблуждение.

*Где ждет встречи:* Ice caverns.

*Тип атаки:* применяет магические ледяные заряды, которыми постреливает с очень большой скоростью.

*Как бить:* согрейте группу навороченным заклинанием тепла. Бросьте в королеву холодным огнем - она потеряет иммунитет и станет уязвимой. Далеко она не уйдет: будет метаться вокруг группы, подобно спринтеру на ста метрах. Если не жалко, поймайте в нее нефтяные бомбы. Время от времени она будет Вас замораживать. Не волнуйтесь: Вы даже не

потеряете при этом никаких жизненных сил. Неплохой эффект дает применение “камнешвырялки” Домбура.

#### Скелетики.

*Описание:* скелеты, естественно, в шлеме и с длинным мечом. Одни покорооче, другие - подлиннее. Я думаю, что понятно, какие из них покруче. Во дворце теней имеется “тенистая” разновидность.

*Где водятся:* Feeding grounds lv.1, Ice caverns, Palace of Shadows.

*Тип атаки:* машут маниакально своими железяками. После убийства отдыхают секунд пять. Если за это время Вам не удастся стащить у них какую-нибудь составляющую деталь (будь то череп или меч), они встряхнутся и опять полезут на рожон.

*Как бить:* старайтесь бить издалека чем-нибудь крушащим. В ближнем бою предпочтительней молот. Слабых мест не имеют - наносите удары по грудной клетке. Второй способ помешать реанимации - разбейте упавшие косточки в прах. Это особенно полезно, если Вы атакуете через двери.

#### Летающие черепушки.

*Описание:* большие мобильные красноглазые черепа с отвалившимися челюстями.

*Где водятся:* Palace of Shadows, Tower of Shadows lv.1.

*Тип атаки:* кусаются и плюют магией. Будьте осторожны - эти твари способны нанести удары через двери!

*Как бить:* забудьте об атаках с расстояния - попасть в черепа тяжело. Немедленно переходите на кулачки и бейте супостатов молотами и т.п.

Техника изничтожения - откройте дверь, за которой торчит череп, швырните в него магический топор. Следите за глазами противника. Как только они зарядятся - закройте дверь. Магические заряды до Вас не долетят. Повторяйте по победного финала.

#### Скрудж (Scourge).

*Описание:* большой летающий череп с черепами поменьше. Любитель поболтать.

*Где притаился:* Palace of Shadows.

*Тип атаки:* аналогично прочим черепам - кусается и плюется магией.

*Как бить:* вопреки распространенному заблуждению Вам не нужен тенистый молот, чтобы прикончить этого господина. Хватит и боевого молота. Всего нужно раздолбать три черепа. Встаньте к ним поближе и сыпьте ударами. Долго он не протянет.

#### Огненные элементы.

*Описание:* столбики оранжевого пламени, слегка напоминающие гуманоида.

*Где водятся:* Tower of Shadows lv.1, lv.12 & lv.3.

*Тип атаки:* они просто оглаживают группу пальчиками, но это больно!

*Как бить:* хорошо работает ледяная магия. Из оружия пользуйтесь ледяным мечом или молотом. Не забудьте применить защитную руну щита.

#### Вращающиеся шипы.

*Описание:* усеянные шипами бронзовые цилиндры.

*Где водятся:* Tower of Shadows lv.1.

*Тип атаки:* ползает к группе и рубят ее шипами. Взрываются в момент гибели. Сила взрыва - как у нефтяной бомбы.

*Как бить:* применяйте молоты или топоры. Старайтесь бить на расстоянии - это убеждает от последствий взрыва. Самый крутой из них не убиваем - его нужно заманить в ловушку.

#### Темные карлики.

*Описание:* Карлики как карлики, но противные и рычат, как животные.

*Где водятся:* Tower of Shadows lv.1, Lair of the Dark Dwarves.

*Тип атаки:* бросаются нефтяными бомбами. Рубятся топорами.

*Как бить:* Eņigma разберется с первым. В логове карликов ввязывайтесь в ближнюю драку, метьте по ногам и головам. Пробежите мимо них в квадратную комнату и выбейте прах из идола.

### **РУНЫ**

#### Руны Mannish

*Firebolt* - Огненный заряд.

Небольшой огненный шар. Совсем не мощное заклинание. Но, если Вы накрутите на него руны удвоения, потенции и областного воздействия, он превратится в неплохой двойной взрыв, который причинит достаточно ощутимый вред противнику.

*Curing* - Лечение.

Руна низшего уровня для восстановления хит-поинтов.

*Silence* - Тишина.

Пригодилась в одном конкретном случае - чтобы не разбудить спящего Эттина на уровне шахт шарга.

*Languages* - Знание языков.

При использовании этой руны Вы получаете возможность читать таблички, написанные на неведомых языках.

*Spoilspell* - Порча заклинания.

Применяется для снятия магического эффекта и для создания защиты от заклинаний.

*Mark Location* - Отметка места.

С помощью этой руны Вы можете пометить место, куда рассчитываете вернуться. Возвращение выполняется с помощью руны транслокации.

*Translocate* (Homing). Квадрат, на который наносится руна, должен быть пуст.

*Translocate* - Транслокация.

С помощью этой руны Вы можете вернуться в квадрат с кругом, созданным в результате применения руны "отметки места". Обратите внимание: при выставлении новой отметки предыдущая метка стирается. Если Вы примените руну транслокации, находясь внутри круга отметки, то будете перенесены в то место, откуда применили руну транслокации в предпоследний раз.

*Scare* - Испуг.

Противник пугается и убегает.

*Armor* - Доспехи.

Неплохое заклинание против атак в ближнем бою.

*Healing* - Лечение.

Более мощная версия лечащего заклинания, способная исцелить от заражения ядом и от других неприятностей.

*Wind* - Ветер.

Образует торнадо. Также применяется для снятия пыли *Dust of Zandi* с предметов в башне теней.

*Icebolt* - ледяной заряд.

Заморозка способна временно превратить противника в статую, если увеличить ее мощность с помощью метарун. Вы получите эту руну у шамана ледяных шаргов после того, как выполните его задание.

*Warmth* - Тепло.

Применяется для защиты от атак холодом и для оживления замерзших персонажей.

*Rune of Cold* - Холодная руна.

Точных данных нет, найти ее можно на уровне *Gate of the Ancients*.

*Fire Ward* - Огненный Двор.

Создает огненную западню, которая срабатывает, когда на нее наступает монстр. Эту руну можно найти за ослабленной стеной в ледяных пещерах.

*Sphere* - Сфера.

Эта руна бросает в противника разноцветные шары. Эту руну можно найти за статуей утки.

Руны Faerie

*Featherfall* - Падение пера.

Эта руна предохраняет защищенного персонажа от вреда, получаемого в результате падения с высоты. Как правило, этот вред и без этой предосторожности невелик. Руной можно пренебречь.

*Shrink* - Съезживание.

Вам обязательно понадобится эта руна для уменьшения до приемлемых размеров сферы *Marig's Orb* в дворце теней. Одна такая руна ждет Вас в сундуке за драконихой, вторая - в сундуке на уровне канализации.

*Invisibility* - Невидимость.

Вся группа приобретает невидимость. Опыта применения нет. Скорее всего монстры Вас не заметят. Местонахождение рукописи - на уровне фей.

*Murphy's Rune* - Руна Мерфи.

Вы получите ее от *Murph* на уровне фей. Что она делает - не ясно, скорее всего замедляет противника.

*Duckling* - Утиная руна.

Вы получите ее от актеров-фей. Она позволит Вам пройти за утиную статую.

*Detect Magic* - Обнаружение магии.

Эта руна позволит обнаружить и устранить магические эффекты (например, стену в дворце теней). Если бы еще знать, где она лежит...

Руны Throggish

*Strength* - Сила.

Временно повышает силу персонажа.

*Flame* - Пламя.

Столб пламени обрушится на квадрат перед вами. Не очень полезная руна, а вот шаманам-трогам она по вкусу.

*Shield* - Щит.

Защищает какое-то время от дистанционных атак.

*Energybolt* - заряд энергии.

Наносит вред противнику, а при наворачивании метапримочками может временно его шокировать.

*Stoptrack* - Паралич.

Применяется для парализации цели. По меньшей мере для того, чтобы помешать противнику приблизиться к Вам. Личного опыта нет.

### Метаруны

*Potency* - Потенция.

Уменьшает сопротивляемость цели магическим воздействиям.

*Double Power* - Удвоение мощности.

Удваивает мощность заклинания.

*Triple Power* - Утроение мощности.

Утраивает мощность заклинания.

*Increased Duration* - Увеличение продолжительности.

Увеличивает длительность действия примененного заклинания.

*Area Effect* - Областной эффект.

Заклинание, которое обычно поражает только одного противника, наносит повреждение всем, кто находится на квадрате-цели.

### **ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ**

Корень здоровья.

Незначительно повышают количество хит-поинтов.

Мощный корень здоровья.

Значительно повышают количество хит-поинтов.

Заплесневелые корни.

Отравят Ваш персонаж.

Пирог фей.

Очень хорошее лечебное средство.

Нефтяные гранаты.

Эти фляжки с нефтью очень здорово взрываются. Похоже, что у Фарли имеется не-большой, но неистощимый запас этого добра.

Контейнеры для амуниции.

К ним относятся мешок для камней, мешок для дротиков, разные колчаны. Чтобы ими воспользоваться, возьмите в руку и кликните соответствующей мышиной кнопкой. Если Вы располагаете луком или арбалетом - возьмите оружие в левую руку, а соответствующую емкость для снарядов - в правую.

Ключи и Кольцо для ключей.

Кольцо для ключей находится в сундуке на втором уровне замка. Это очень полезная штука. Ключей в игре - превеликое множество, перечислять их не будем. При наличии кольца все ключи вешаются на него.

### **ДОСПЕХИ**

Самая крутая защита может быть достигнута следующим образом: наденьте доспехи древних - нагрудник, штаны и шлем, нацепите три кольца защиты и кольцо увертывания (armor и ducking). Добавьте магический щит и наложите заклинания "shield" и "armor". Вы станете практически не уязвимым.

Обратите внимание: магическая кольчужная рубашка превосходит магический нагрудник в защите от рубящего оружия. А вот в случае ударов колющим и тупым оружием ее защита менее эффективна.

Все доспехи можно разбить на пять категорий. Информация по защитным свойствам для каждой категории приведена ниже в соответствующей таблице.

#### Доспехи для верхней части тела

Тип доспехов	Рубящий удар	Крушающий удар	Пронзающий удар
Нагрудник древних	15	10	10
Магическая кольчужная рубашка	11	7	4
Пластинчатый нагрудник	10	7	7
Рубашка фей	3	3	7
Кольчужная рубашка	5	3	1
Кожаный нагрудник	2	1	1
Без защиты	0	0	0

#### Защита для ног

Тип доспехов	Рубящий удар	Крушающий удар	Пронзающий удар
Штанишки древних	8	8	8
Магическая кольчужная юбка	8	5	3
Пластинчатые штаны	7	5	5
Штаны фей	7	3	3
Кольчужная юбка	3	2	1
Кожаные штаны	1	1	1

#### Защита для головы

Тип доспехов	Рубящий удар	Крушающий удар	Пронзающий удар
Шлем древних	5	5	4
Восточный шлем	3	3	2
Колпак шута	2	2	2

Тип доспехов	Рубящий удар	Крушающий удар	Пронзающий удар
Шлем карликов	2	2	1
Битый шлем	1	1	0

#### Защитные кольца

Тип кольца	Рубящий удар	Крушающий удар	Пронзающий удар
Уклонение от удара	3	3	3
Доспехи	1	1	1

### **ПРИМЕНЕНИЕ МЕТАТЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ**

Этого добра хватает. Весьма полезными оказались метательные топоры и кинжалы, луки и арбалеты. Да и стрелы поодиночке здорово бьют по змеюкам всех пород. Очень полезно перед тем, как сойтись с противником в ближнем бою, несколько раз достать его на расстоянии.

Большинство монстров также тупо ждет за открытой только что дверью своей участи. Исключение составляют летающие черепа, которые не будут спокойно смотреть, как Вы их убиваете, а засыпят Вас зарядами магической энергии.

Из приведенных ниже таблиц Вы можете получить более конкретную информацию по применению того или иного оружия в этой игре. Индекс наносимого вреда опирается на начальную силу Дрейка (3 единицы). По мере роста силы (максимум - до 10 единиц) количество наносимого вреда (в сравнении со стандартной таблицей) увеличивается по следующему закону:

Таким образом, по достижении показателя силы 10 он будет при каждом ударе оружием тени причинять до 107 поинтов вреда. Неплохой ударчик?

Увеличение силы до:	Увеличение причиняемого вреда:
4	+3
5	+6
6	+10
7	+14
8	+18
9	+22
10	+27

Разное оружие причиняет вред по-разному. Монстры тоже бывают более уязвимы для одного типа удара и менее - для другого. Например, зеленая слизь больше боится рубящих и режущих ударов, а скелеты - сокрушающих ударов тупым

оружием.

На более поздних стадиях игры наибольшую пользу принесет умение владеть сокрушающими молотами.

### **МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ**

Оружие	Кол-во рук	Рубить	Крушить	Пронзать
Магический метательный топор	1	27	0	0
Короткий лук и стрелы	2	0	0	20
Камнешвырялка	1	0	17	0
Арбалет шарга и стрелы	2	0	8	15
Обычный метательный топор	1	12	9	0
Дротик	1	0	0	9
Горячий кинжал	1	0	0	9
Камень	1	0	9	0
Простой кинжал	1	0	0	7

### **РУБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ**

Оружие	Кол-во рук	Рубить	Крушить	Пронзать
Тенистый меч	2	80	0	0
Тенистый топор	1	43	43	0
Каменный топор	1	18	14	0
Ледяной меч	1	18	0	0
Каменный меч	1	16	16	0
Боевой топор	2	15	12	0
Длинный меч	1	15	0	0
Топор карликов	1	14	11	0
Меч карликов	1	11	9	0
Широкий меч	1	9	8	0

### **СОКРУШАЮЩЕЕ ОРУЖИЕ**

Оружие	Кол-во рук	Рубить	Крушить	Пронзать
Тенистый молот	2	0	80	0
Каменный молот	2	0	30	0
Боевой молот	1	0	24	0

Оружие	Кол-во рук	Рубить	Крушить	Пронзать
Ледяной молот	1	0	17	0
Обычный молот	1	0	15	0
Посох	2	0	12	0
Кулак	1	0	7	0

### КОЛЮЩЕЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Кол-во рук	Рубить	Крушить	Пронзать
Тенистый кинжал	1	0	0	80
Тенистое копье	2	43	0	43
Кинжал Проникновения	1	0	0	30
Каменное копье	2	0	12	15
Кирка карликов	2	0	0	16
Кинжал трогов	1	0	0	13
Кирка шарга	2	0	0	13
Меч трогов	1	10	0	10
Копье от баллисты	2	9	0	10
Меч шарга	1	8	0	8

### ПРОЧЕЕ "ОРУЖИЕ"

Оружием может послужить все, что можно взять и бросить: черепа, сломанные мечи и пр. Особенно эффективны флаги с нефтью, которые, ударившись о противника или об пол, взрываются со страшной силой.

### МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Синие колбы - лечащие жидкости разной мощности.

Светлозеленая - повышает ловкость рук и никакого мошенничества.

Темнозеленая - повышает силовые возможности.

Красные грибочки - повышают и ловкость и силу.

Зеленые грибочки - лечат от яда, рака, СПИДа - у кого что болит.

Пятнистые грибочки - уменьшают на единицу ловкость и силу (быть может, и навсегда)

Магические кольца - Вы можете носить (каждый из Ваших персонажей может) до четырех колец. Мне встретились следующие типы:

- кольцо магических доспехов (Magick Armor Ring);

- кольцо сопротивления ядам (Ring of Poison Resistance);

- кольцо удачи (Luckstone Ring), которое можно получить только у королевы фей Iaceni.

### МЕХАНО-НЕМАГИЧЕСКАЯ КАМНЕСВЫРЯЛКА

Карликовый вариант пулемета. Домбур (Dombur) соберет его для Вас, если Вы принесете ему три составные части, которые находятся на уровнях кормежки драконов. Стреляет она быстро, ну и что?

### РУННЫЕ КАСТЕРЫ

Runewand - имеет два посадочных места для рун и запас маны в 25 единиц. Находится в лаборатории Mage-Icarius.

Runesceptre - находится на втором уровне шахт шарга. Три посадочных места и запас маны в 40 единиц.

Throggish Runecaster - возьмете на теле Gorda Kam. Имеет четыре места и запас маны до 40 единиц.

Elfstaff - находится у троллей, имеет пять мест и держит до 60 единиц маны.

Silver Runestaff - находится в потайной комнате за Вратами Древних (Gate of the Ancients), имеет шесть мест и запас маны до 99 единиц.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Управляющие цилиндры.

Вам нужно найти оба на уровне канализации, после чего применить их уровнем выше для осушения канализации. Дрейк сообщит голосом, когда Вы пройдете в квадрат с цилиндром и он о него споткнется.

Драконовая статуэтка.

Ее нужно поставить на специальный пьедестал, чтобы открылся путь в подземелье Underlands. А забрать ее можно у трехпальцевого существа на уровне канализации.

Подвесок Трогов.

Находится у Gorda Kam. Позволяет владельцу войти во внутренние покои храма трогов.

Четырехлистный клевер.

Необходим, чтобы Вы могли видеть и атаковать троллей. Получить его можно у Sweetie в обмен на белый веноч маргариток.

Холодный огонь.

Находится за слабой стеной в ледяной пещере. Если Вы хотите одолеть ледяную королеву - бросьте в нее этим огнем. Cold Fire



### Оружие тени.

Самое мощное оружие в игре. Вы сможете сами выбрать его тип.

### Предметы из серебра.

Их четыре - анх, полумесяц, крест и круг. Все они находятся в замке теней и необходимы для успешного прохождения игры.

### **СФЕРЫ**

Khull-Khuum's Orb (Солнце). Ничего не делает.

Helion's Orb (Меркурий) - находится у ледяной королевы. Действие аналогично руне тепла.

Aquila's Orb (Венера) - полностью лечит всех персонажей в группе. Имеет ограниченный запас применений, но со временем подзаряжается. Находится в сундуке Эттина на уровне шахт шарга.

Thera's Orb (Земля) - Вы найдете эту сферу рядом с королем теней в его башне.

Azrael's Orb (Марс) - находится в статуе в виде красного глаза. Ускоряет атаки Дрейка.

Marif's Orb (Юпитер) - находится в дворце теней. После совмещения символов Инь и Янь откроется дверь, за которой будет находиться эта сфера. Примените по ней заклинание съезжания. Повышает физическую и духовную силу персонажа, позволяет преодолеть некоторые препятствия.

Afri's Orb (Сатурн) - находится на первом уровне развалин Stonekeep, рядом с двумя большими шаргами, у которых имеется стальной ключ. Если эту сферу положить на землю - будет сгенерирована карта окружающей местности, на которой можно увидеть противников, стены-иллюзии и т.п.

Safrinni's Orb (Уран) - находится в яме под уровнем Врат Древних. С помощью этой сферы Вы сможете выбраться из ям.

Yoth-Soggoth's Orb (Нептун) - охраняется троллем на уровне фей. Применение этой сферы полностью перезарядит Ваши рунные кастеры. Сфера имеет ограниченное количество использований, но подзаряжается со временем.

Kor-Soggoth's Orb (Плутон) - найдете эту сферу рядом с королем теней. Вероятно, эта сфера придает владельцу сопротивляемость магии. Она помешает королю теней завладеть Вашей душой.

### **ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИЗВЕСТНЫХ ОШИБКАХ**

- Вахука (Wahooka) иногда отказывается появляться на втором уровне развалин замка (2-nd Level of the Ruins of Stonekeep), несмотря на то, что у Вас уже есть вещи, которые нужно ему дать.

Попробуйте нажать 'Y' - он должен появиться.

- Монологи королевы фей laepni не поддерживаются субтитрами. Лопочет себе о чем-то своем, женском ...

- Вы ДОЛЖНЫ завершить прохождение уровня фей (Faerie Realm) прежде, чем отправитесь на уровень ледяных пещер, где освободите принца эльфов Энигму (Enigma). Если Вы освободите до того, как отправитесь к феям, - он покинет Вашу группу и Вы не сможете нормально пройти уровень фей.

- Если Вы собрали все девять сфер и погибаете, то при загрузке сохраненной игры есть вероятность нарваться на следующее сообщение об ошибке: "LEVER\_UP.MSP not found in file GROUP16".

- Имеется также информация о зависаниях игры при попытке сохранения или загрузки сохраненной позиции. Происходит это только в определенных квадратах карты. В этом случае зайдите в каталог игры и удалите из него пустые файлы. Загрузите предыдущую сохраненную игру и завершайте упущенное. Не повторяйте собственных ошибок.

### **ПРОХОЖДЕНИЕ УРОВНЕЙ**

Предупреждение: приступая к описанию прохождения уровней, я пытался не пропустить разные мелочи. Скоро это дело мне приелось, поэтому со временем я начал расписывать только те шаги, которые необходимы для полноценного прохождения игры.

1. В самой первой комнате возьмите все, что сможете. Всегда проверяйте кучи мусора и костей - иногда в них скрывается кое-что полезное типа камня, лечебного корня или черепа. Пройдите во всякую новую дверь с камнем наготове (в руке). Если мимо идет муравей - уступите ему дорогу. Чтобы его прикончить, швырните камнем или нанесите несколько ударов.

2. Поверните налево и прочитайте табличку в конце коридора. Пройдите в комнату охранников. Вы найдете в ней кожаные доспехи для туловища. Также в сундуке Вы найдете рукопись, лечебное зелье, пять лечебных корней и кинжал.

Приоденьтесь и вооружитесь. Походите вокруг, пока не обнаружите Теру (Thera) - в виде светящегося шара. Обратите внимание на рычаг на стене. Потяните за него - замок на двери откроется. НЕ ЗАХОДИТЕ пока внутрь. Потяните за рычаг еще раз (переведите его в верхнее положение), а потом - опять в нижнее. Далее идите на юг до стены, поверните на восток и пройдите в конце коридора. Поверните на север и пройдите два квадрата на север. Поверните налево и обыщите стену - в ней должен появиться реагирующий на курсор камен-

ный блок, которого раньше не было. За открывшимся блоком Вы обнаружите рычаг - потяните за него. Южнее Вас и сзади откроется потайная дверь. Зайдите в нее и возьмите три нефтяные бомбы. Посмотрите на северную стену - Вы обнаружите еще один скрытый блок, возьмите Кинжал Проникновения (Dagger of Penetration). Экипировте его: данный кинжал представляет собой одно из самых мощных орудий убийства в этой игре (я им пользовался до самого победного конца, что и Вам советую).

3. Пройдите сквозь дверь, рядом с которой Вас поджидает Thera. Вы столкнетесь с Королем теней (Shadowvking), который почему-то не станет Вас убивать (вообще-то он хочет, чтобы Вы проделали всю нудную работу по сбору сфер и принесли их к нему на последний уровень, где он собирается перехватить инициативу. Как он заблуждается...)

Когда он закончит свой монолог - выйдите в коридор и сверните вправо. Пройдите по коридору до первого поворота налево. Поверните налево. Пройдите в дверь направо. Прикончите шарга и прихватите его меч, лечебный корень, золотую монету и медный ключ. Выйдите и идите на север до первой двери направо. Примените медный ключ на замке. Пройдите внутрь, разбейте бочки. Возьмите и экипировте деревянный щит. Выйдите и идите на север в следующую комнату. Откройте дверь, разбейте левый бочонок. Убейте появившихся двух муравьев-воинов. Разбейте правый бочонок и возьмите лечебные корни. Продолжайте идти на север. Справа от Вас появится ниша. Разбейте в ней бочонок - возьмите три лечебных корня. Пройдите к пересечению коридоров. Пройдите по коридору влево. Игнорируйте дверь на юге - Вы не сможете ее открыть. Пройдите дальше и поверните в коридор, который ведет на восток. Идите на восток, пока не дойдете до коридора, который ведет на юг. Пройдите в дверь. Вы окажетесь в комнате с четырьмя дверями. Пройдите сквозь западную дверь. Прикончите шарга. Мне кажется, что есть смысл пробежать мимо него на север. В противном случае он может использовать суперлечебный корень, который спрятан за потайным блоком в стене (11,4). Если ему помешать - Вы быстрее с ним справитесь, да и корешок пригодится. На столе лежит Ваш журнал. Возьмите его. После этого отомкните южную дверь с помощью медного ключа и пройдите на юг. Прикончите 5 шаргов, соберите оставшиеся после них корешки и мечи (я дособиался до 70 мечей и 99 черепов, после мне надоело). Далее пройдите на квадрат карты, который находится на 4 на юг и 1 на восток от двери, через которую Вы вышли из комнаты с журналом. Встаньте лицом на юг и изучите стену. Вы найдете лечебный корень. Потом пройдите один квадрат на север, потом один на восток и поверните на юг опять. Поманипулируйте потайным блоком и потяните за рычаг. Пройдите два квадрата на запад, один на север и встаньте лицом на запад. Пройдите в потайную комнату и возьмите синее лечебное зелье, зеленое зелье ловкости, лечебное зелье плюс еще одну бомбу. Идите на юг, пока не услышите треск горящих поленьев. Поверните на запад и приблизитесь к огню. Общитесь огнем дважды (Вы потеряете несколько поинтов, но зато найдете два огненных кинжала - Firedaggers). После этого бросьте одно зелье (какое не жалко) в огонь. Тот погаснет. Убейте шарга, который скрывался за огнем, и общитесь сундук. Вы найдете еще одно зелье ловкости и зелье силы. Выйдите и поверните в коридоре направо. Пройдите три квадрата на юг, шесть на восток и поверните на север.

4. Убейте шаргов. Продолжайте двигаться на север до конца коридора. Пройдите на восток один квадрат, поверните на север и пройдите в комнату. Там имеется четыре бочонка, разбейте их. В одном из них Вы найдете пьяного шарга. Этот парень бредит, он безвреден. Если хотите - можете его прикончить, но в этом нет нужды. За другим бочонком лежит молот, которым можно орудовать и в бою. Выйдите из комнаты, вернитесь в коридор, пройдите на восток. Остановитесь на квадрате, который находится восточнее следующего поворота на север, проверьте северную стену - Вы найдете спрятанную бутылку с лечебным зельем. Продолжайте двигаться на восток к кухне. Разрубите один из мешков, Вас атакуют муравьи. Их будет шестеро - разомните немого. На теле последнего подберите бронзовый ключ. Пройдите обратно на запад; игнорируйте проход на север. Пройдите в конец коридора, поверните на север, подойдите к стене и поверните на запад опять. Двигайтесь на запад и поверните на юг на первом же перекрестке. Отомкните эту дверь с помощью бронзового ключа. Убейте двух предводителей шаргов (легче сказать, чем сделать).

У одного из них имеется стальная сфера, у другого - Orb of Afri (сфера Афри). Эта сфера - весьма полезная штука: если ее бросить на пол, она через секунду нарисует карту окружающей Вас местности. На карте можно видеть движущиеся точки монстров и потайные помещения. Постарайтесь не потерять этот шарик.

Возьмите из книжного шкафа рукопись. В западной стене имеется потайной блок, за которым - суперлечебный корень. На южной стене тоже имеется потайной блок с рычагом. Потяните за рычаг - на западе откроется комнатка. В ней - сундук с лечащим зельем, зелье повышения ловкости и зелье повышения силы. Выйдите через северную дверь и пройдите по коридору налево до стены и опять налево. Откройте первую дверь направо с помощью бронзового ключа и прикончите местного шаргу. Далее идите на север по коридору. Обратите внимание на мертвого шарга. Западная стена квадрата, на котором он лежит, представляет собой западную. Бросьте на квадрат череп - стена выстрелит парой стрел. Проведите эту операцию трижды - в западной кончится запас амуниции. Возьмите стрелы и пройдите на север, откройте дверь. Бросьте что-нибудь в шарга. Ему на помощь выскочит еще пара соратников. Проверьте восточную стену - там спрятано лечебное зелье.

Возьмите из книжного шкафа три рукописи. Выйдите из комнаты и пройдите на юг, потом - на запад к замкнутой двери. Отопните ее бронзовым ключом, пройдите на восток, через другую дверь в коридор. Пройдите пять квадратов на юг, три на восток, два на юг и отомкните восточную дверь с помощью медного ключа. Игнорируйте боchoнок, но проверьте каменный блок на южной стене - там спрятано лечебное зелье. Выйдите и пройдите один квадрат на юг, потом - на запад и откройте дверь. Разгребите мусор - найдите монетку и лечебный корень. Выйдите и пройдите три квадрата на север, три квадрата на восток, пять квадратов на север, три квадрата на восток, потом поверните на юг и откройте дверь. Всего Вам предстоит одолеть восемь муравьев, убейте их всех. Вы найдете несколько стрел и посох. Направляйтесь на юг, возьмите возле кузницы шлем. Разгребите мусор - там метательный топор. На стене - рычаг, которым зажигается огонь в кузнице. В этот момент Вы можете нарастить способности персонажа, для этого начните атаковать огонь. Результаты не замедлят сказаться. Через некоторое время смените оружие и продолжите тренировку, пока не надоест.

Пройдите на восток, проверьте каменный блок на западной стене - там спрятан лечебный корень. Примените стальной ключ, чтобы открыть сундук, и возьмите небольшой металлический щит. Выйдите обратно в коридор и идите на восток, отомкните южную дверь с помощью бронзового ключа. Разбейте боchoнки - Вы найдете три нефтяные бомбы. Теперь возвращайтесь обратно аж к самому северному коридору. Пройдите по нему на восток и поверните на север, потом на восток опять. Поверните на юг на перекрестке и откройте дверь с помощью медного ключа. Зайдите в дверь, Вы окажетесь в комнате с лестницей.

5. Пройдите по коридору направо, направо и налево - в бывшую комнату Дрейка. Разбейте боchoнок. К Вам выскочит около 50 муравьев. Если Вам кажется, что хорошая тренировка умения владеть оружием будет не лишней (да если здоровье позволяет), перебейте их всех. Выйдите из комнаты, пройдите на север, запад, север и запад. Далее пройдите по длинному коридору на запад, пройдите через дверь в конце коридора. Пройдите по коридору на юг и откройте южную дверь. Убейте муравьев и проверьте восточную стену - там должен быть скрытый рубильник. Потайная комната с сундуком (открывается бронзовым ключом) находится на юг от Вас, возьмите три нефтяные бомбы. Пройдите обратно к лестнице, ведущей вниз. Используйте лестницу. Пройдите к самому восточному коридору, ведущему с севера на юг. Идите на юг до упора, убивая все, что будет пытаться встать на Вашем пути. Направляйтесь на юг до стены, один квадрат на запад, на юг до стены (будет куча коридоров), на запад до стены, на юг до поворота на запад, на запад до поворота на север. Вы найдете мешок для метательных камней (21,23). Вернитесь в коридор, пройдите несколько квадратов на запад, потом поверните на север, откройте дверь с помощью медного ключа и экипируйте найденные Вами кожаные штаны. Вернитесь в коридор и двигайтесь на запад, один квадрат на юг, запад, один квадрат на север, запад, один квадрат на юг, запад, один квадрат на север. Проверьте северную стену и потяните рычаг (11, 23). Поверните на запад и исследуйте потайную комнату в северной стене (чуть выше по коридору). Возьмите лечебное зелье и меч с широким клинком. Пройдите на запад, север, запад, север (на перекрестке). Выполните 4-й поворот направо, пройдите через дверь, откройте дверь на север стальным ключом. Вы нашли лестницу, ведущую на уровень 2 (5,11).

Начиная с этого момента, все второстепенные события будут опущены.

6. Уровень 2. Идите на север, потом на восток. Здесь Вы встретитесь с прагматичным Wahooka. НЕ НАПАДАЙТЕ НА НЕГО, а лучше поговорите. Он хочет от Вас чего-нибудь ценного. Зайдите в дверь, пройдите на восток, потом на юг. Скорее всего, именно здесь произойдет Ваша первая встреча с зеленой слизью (кстати, лучше применяйте против нее меч, а не топор. Или огонь - слизь его боится). В коридоре поверните на восток и пройдите в первую дверь направо. Убейте слизь и возьмите драгоценный камень. Вернитесь в место встречи с Wahooka и отдайте ему драгоценный камень. Вернитесь в коридор. Пройдите на восток до стены, поверните на юг. Пройдите сквозь южную стену - она иллюзорна. Убейте шарга, пройдите на юг до стены, которая тоже является иллюзией, но пока игнорируйте ее, поверните налево и подойдите к стене. Поверните на юг. Пройдите в первый проход налево. Пройдите в конец коридора. Поверните налево и идите на север до стены. Поверните налево и зайдите в дверь. Убейте слизь, найдите и возьмите ключ из слоновой кости (22,5). Пройдите обратно на восток до стены. Поверните на юг и войдите в первую дверь направо. Откройте ее с помощью ключа из слоновой кости: карлик Farli Mallestone составит Вам компанию. Направляйтесь на юг до стены. Поверните на запад и пройдите два квадрата на запад. Пометьте это место на карте, назовите его, скажем, "SECRET PLACE." Пройдите на запад до стены, поверните на север. Пройдите к стене, поверните на запад. Пройдите до стены, поверните на север. Пройдите к стене-иллюзии (10,5) и поверните на восток. Пройдите до стены, поверните на юг и подойдите к стене. Поверните на восток и отомкните дверь с помощью ключа из слоновой кости, но не заходите внутрь. Послушайте совета - он не лишний.

Вернитесь обратно к помеченному месту ("SECRET PLACE"). Сверните на юг (встаньте лицом к стене) и пройдите сквозь нее (опять иллюзия). Убейте двух шаргов и возьмите железный ключ. Поверните на восток и подойдите к стене. Поверните на юг и подойдите к фонтану (если из него напиток - поправляется здоровье).

7. Пройдите обратно в стену-иллюзию, поверните на юг и пройдите сквозь дверь. Продолжайте двигаться на юг, поверните на запад. Двигайтесь на запад, сверните в коридор, ведущий на юг, - идите до стены. Поверните направо и зайдите в дверь. Изрубите охранника шаргу и продолжайте двигаться на запад. Пройдите на квадрат, расположенный между дверями №2 и №3 справа от Вас, осмотрите северную стену - Вы найдете в ней рукопись с руной Meta Rune, которая усиливает действие других рун (Вам еще предстоит их отыскать). Продолжайте двигаться на запад, поверните на север, опять на запад. Пройдите на север, восток, север, запад. Нажмите кнопку на стене (1,20) - закроется ама к северу от Вас. Идите на север до стены, на восток до стены. Поверните на юг и двигайтесь к стене (перед Вами должен оказаться замок, хотя дверей нигде не видно). Изрубите шаргу, который стоит на посту рядом с ним. Оточтите замок с помощью ключа из слоновой кости; справа от Вас откроется стена. Пройдите в нее. Направляйтесь на юг, но остановитесь, не доходя до круглой прижимной плиты на полу. Бросьте на нее камень. Прилетят три стрелы. Поднимите череп и бросьте обратно. Еще три стрелы. Возьмите череп и шесть стрел. Продолжайте шагать по коридору, проделайте те же операции с тремя оставшимися прижимными плитами. В конце концов Вы получите 24 стрелы. Очень хорошо. Двигайте дальше по коридору до двери. Оточтите ее с помощью ключа из слоновой кости и пройдите внутрь. Убейте двух слизняков; один из них обронит Ваш первый "рунный кастер" (runcaster). Возьмите его. Прочтите три рукописи, что лежат на полке. Нанесите на рунный кастер две руны. Я советую Вам также применить на обоих рунах метаруну удвоения мощности. Направляйтесь на север. Вы увидите круг маны "Mana Circle" (11,14). В этом месте Вы можете существенно нарастить магические способности. Просто бейте по стенке огненными шарами (они же - фэйрболлы-fireballs), пока Ваш кастер (назовем его так для краткости) не истощится. После этого зайдите в манный круг, кастер восстановит заряд. Занимайтесь стенкой, пока не надоест. Закончив тренировку, вернитесь обратно через прижимные плиты и потайную дверь. Пройдите на восток, на север. Убейте двух шаргов. Пройдите на север, поверните на восток, потом - на север. Пройдите через стену-иллюзию (10,11). Пройдите на восток до стены, потом на юг, сверните в восточный коридор. Пройдите по нему до квадрата, который расположен за коридором на юг, повернитесь и встаньте лицом на юг. Да, Вы здесь уже были прежде. Пройдите сквозь стену, поверните на восток. Подойдите к стене и поверните на север. С Вами заговорит Wahooa, продолжайте двигаться на север. Пройдите к двери, оточтите ее с помощью ключа из слоновой кости. Продолжайте двигаться на север, пройдите внутрь к двери, ведущий в удивительный стонекипный канализационный мирок... Приготовьтесь получить удовольствие... Да, позаботьтесь предварительно о запасе черепушек. Зачем? Скоро сами поймете.

8. Ожидайте встречи со змеями (змен... и почему всегда змеи?). Пройдите на север, поверните на запад во второй по счету коридор, ведущий на юг. Пройдите на юг до первого правого поворота. Сверните направо и пробирайтесь на запад среди полчища змей. Пройдите один квадрат на север, затем продолжайте двигаться на запад к стене. Идите на север до стены. Поверните на запад опять. Двигайтесь на запад и поверните налево при первой же возможности. Идите по коридору до стены, поверните направо. Идите на запад, юг, запад, юг (среди слизи) до стены, далее - на запад и юг, пока Drake не вскрикнет: "OW! My foot!" Он только что наступил на управляющий цилиндр (control cylinder). Возьмите его. Вернитесь назад к лестнице наверх и выберите на предыдущий уровень нижних развалин (lower ruins of Stonekeeper). Вполне возможно, что Вам захочется подлечиться у фонтана. Если Вы так и сделали, от фонтана двигайтесь на север до перекрестка, здесь сверните на запад. Пройдите к стене и поверните на юг. Пройдите сквозь дверь. Пройдите на юг до стены, поверните на запад, подойдите к штуковине на стене. Вставьте в нее цилиндр и кликните на нем мышкой - примените его. Тем самым Вы откроете несколько новых проходов и канализационных стоков уровнем ниже. Теперь можно идти за вторым управляющим цилиндром. Вернитесь в канализацию (Brrrrr...) и пройдите по следующему маршруту: север, запад, второй коридор на юг, первый поворот влево, второй поворот налево (через открывшийся проход), далее идите на юг. Поверните на запад, пройдите один квадрат, поверните на юг. Остановитесь на расстоянии одного квадрата до южной стены (направо от Вас должен быть проход) Поверьте мне: Вам не стоит сейчас проходить на еще один квадрат на юг. Доверьтесь. Двигайтесь на запад, север, поверните на запад, пройдите к стене, на юг к стене, на запад на один квадрат, на юг. Идите на юг. Не доходя до стены, повернитесь направо (запад) и разберитесь с капитаном шаргов - тот достаточно силен. После разборок пройдите на юг до стены. Поверните на запад и идите вперед. Убейте двух охранников-шаргов. Поверните на юг. Пройдите к стене, поверните на восток. Пройдите к стене и поверните на юг. Пройдите на юг до стены. Идите на запад до стены. На юг до стены, на восток до стены. Повернитесь на юг. Координаты второго цилиндра - (14,30). Пробритесь в точку 15,27. Далее - на восток до стены, на юг до стены, на восток до стены, на юг до стены. Пройдите 14 квадратов на восток. Поверните на север и разберитесь с шаргами. После этого двигайте на север и прикончите еще одного шарга. Продолжайте двигаться на север. Поверните на запад, идите вперед. Появится Wahooa (30,15), который потребует три головы давно умерших людей (heads of men long dead). Поверните назад и пройдите к обратно к восточной стене. Идите на юг, пока не дойдете до стены (этим Вы обеспечите возможность очередного появления Wahooa). Возвратитесь назад на север к стене, поверните на запад. Wahooa появится на прежнем месте, он ждет выполнения заказа. Отдайте ему три

черепа. Взамен Вы получите треугольный ключ. Если Вы продолжите движение на запад и подниметесь по лестнице, то окажетесь опять на уровне нижних развалин. Если Вы сделали все, что я Вам советовал выше, то "срежете угол". Если нет - окажетесь перед закрытой дверью.

9. Найдите на карте местечко с пометкой "SECRET PLACE". Отправляйтесь туда. Пройдите сквозь стену-иллюзию, пройдите на юг через дверь к южной стене. Сверните на запад, потом пойдите на юг по проходу три квадрата. Поверните направо - там должна быть еще одна втулка для управляющего цилиндра. Вставьте в нее второй цилиндр и используйте его. Вот Вы и осушили канализацию. Кое-каким тварям теперь будет легче погибать. Теперь вернитесь к входу в канализацию, через который Вы только что поднимались наверх. Идите обратно на восток, потом на север, на восток до стены, на юг до стены, потом - на запад пять квадратов. Вы должны услышать завывания ветра. Поверните на север и пойдите через потайной проход. Там Вы найдете сундук, откройте его треугольным ключом. Вы найдете огненный кинжал, нефтяные бомбы и рукопись с руной. Запишите новую руну (уменьшения - "shrink rune") поверх руны лечения (cure rune). Выйдите через стену-иллюзию и двигайтесь на запад до стены, один квадрат на север, запад до стены, два квадрата на север, два квадрата на запад, на север к стене, на восток один квадрат, на север до стены, один квадрат на восток, один квадрат на север, на восток до стены, один квадрат на юг, на восток к стене. Вот Вы и оказались в том месте, куда я Вам рекомендовал не ходить. Теперь можно. Изготовьте рунный кастер и сделайте шаг на юг. Не медля, поверните налево и примените руну уменьшения на этом... существе. Оно слегка съжится. Не стоит с ним вступать в ближний бой. Держите дистанцию и бейте усиленными мета-руной фэйрболлами. Когда существо откинёт копыта, подберите драконову статуэтку. Пройдите обратно к тому месту, где Вы увидели существо. Пройдите к восточной стене, поверните на юг и поверните налево при первой же возможности. Пройдите через потайной проход перед Вами (24,20). Пройдите по проходу, Вы выйдете к лестнице. Поднимитесь по ней в еще один закоулочек нижних развалин замка. Перед Вами возникнет замкнутая дверь, которую откроет Ваш спутник FARLI (а хорошо, что мы его таскаем за собой, не так ли?). Отважно проходите в открытую дверь. Направляйтесь на юг до стены, идите по проходу на восток. Сверните на юг у стены, пойдите к южной стене. Поверните на запад и пойдите два квадрата на запад. Поверните на север и поместите драконовую статуэтку на алтарь. Откроется проход на юг. Пройдите на юг по проходу, Вы окажетесь на четвертом уровне - в шахте шарга. Уф. Пока все было легко и просто.

Кое-какие координаты на пойдённом уровне:

мешок для дротиков - (17,3,3)

круг маны - (5,18,3)

10. Самое время Вас предупредить - на этом уровне Вы не должны убивать все, что шевелится. Кое-каких шаргов нужно оставить в живых. Двигайтесь на запад. Не нужно нападать на ос, если нападете - пожалеете. Поверните на север, пойдите до стены, на запад к стене, север опять, поверните на восток и пойдите один квадрат. Убейте шаргов. Проверьте мусор - Вы найдете руны тишины (Silence Rune). Пройдите назад на запад до стены, три шага на юг, три шага на запад (убейте шарга, если есть желание или если он на Вас нападет), потом пойдите на юг к стене, на запад до стены, и на юг до стены опять. Поверните на восток. Видите грибочки? Если Вы подойдете ближе, они поднимут тревогу, прибежит стража шаргов. Если очень смелый - вперед на рожон. Если больно умный - изничтожьте грибочки на расстоянии. Пройдите к месту, где были грибы. Поверните на юг. Сделайте два шага, на западной стенке нажмите кнопку и развернитесь. В открывшейся комнате Вы найдете манную кашу (т.е. я хотел сказать круг маны Mana Circle - (26,24) и руны слабой воздушной магии - "Lesser Aerial Magick". Вернитесь обратно к тому месту, где Вы видели грибочки. Пометьте его на карте следующим образом: "GO BACK HERE." - мы еще сюда вернемся. Пройдите на запад, север, восток, на север до стены - Вы окажетесь неподалеку от очередной группы грибов. Уничтожьте их и шаргов. После этого пойдите по проходу, пока не встретите двух шаргов. Убейте их и пойдите на север, потом на восток один квадрат, север опять (когда Вы доберетесь до нужного места, за Вами обрушится потолок). No problem. Порубайте завал - и продолжайте путь до стены, на запад до стены, на юг до стены, на восток один квадрат, на юг (убейте еще двух шаргов...эти ребята начинают надоедать со своими мечами) до стены, один квадрат на запад, на юг до стены, на восток до стены, на юг до стены, один квадрат на запад, на юг через дверь до стены, на восток (опять эти шарги) до стены, один квадрат на север, на восток до стены, на юг к стене, два квадрата на запад, один квадрат на север - откройте сундук и возьмите мешок для денег и две монеты. Двигайтесь на запад (убейте трех шаргов) до стены. Идите на север, восток, север (убейте взрывающийся гриб), на запад один квадрат, север до стены, на запад один квадрат, на север (не нападайте на осиное гнездо) до стены, на восток (убейте взрывающийся гриб) до стены, на север до двери. Нажмите кнопку на западной стене, чтобы открыть дверь. Пройдите внутрь и убейте шарга. После этого пойдите на один квадрат на север, пометьте это место как "DOOR DOWN" на Вашей карте и поверните на запад. Зайдите в дверь. Двигайтесь на запад до стены, После этого - на юг. Пропустите первый поворот направо, Вы еще вернетесь. Идите на юг до стены, потом - на запад один квадрат, один квадрат на юг. Двигайтесь на запад, поверните налево при первой же возможности. Пройдите на юг (убейте шарга и проберитесь через три завала) к стене. Поверните на запад и подойдите к стене (убейте шарга). Пометьте это место на карте знаком "X" (8,22). Идите на север, далее

поверните на запад. Уберите с дороги охрану шарга, после этого двигайтесь на запад в комнату. Возьмите все, в том числе (обязательно) - черепной ключ. После этого вернитесь к тому правому повороту (10,6), который мы прошли мимо. Пройдите по этому западному проходу и освободите карлика помощью черепного ключа. Это - Karzak Hardstone. Он в неважной форме, приведите его в порядок и вооружите его - он весьма крутой парень... Карлик, естественно, присоединится к Вашей группе.

11. После этого возвратитесь к "X" на Вашей карте. Пройдите к южному повороту и идите на юг до стены. Поверните на запад и зайдите в дверь. Пройдите на север один квадрат, на запад до стены, один квадрат на север, на запад до стены (убейте грибочек), пойдите на север к лестнице. Идите по проходу до конца. Возьмите рунный кастер и две рунные рукописи, одна из них - руна лечения (Cure, которая уже имеется в Вашем распоряжении). Вторая - руна языка (Language rune). Нанесите на новый кастер руны тишины "Silence" и языка "Language". Вернитесь назад и поднимитесь по лестнице. После этого вернитесь в место, помеченное Вами как "GO BACK HERE." Пройдите на запад до стены, на север до стены, на восток до стены, два шага на север, три шага на восток, на юг до стены, на восток до стены, на юг до стены, на запад до стены, на юг до стены, один шаг на восток, на юг до стены и один шаг на запад. Обратите внимание на арбалетную стрелу на полу. Возьмите ее. Слышите звук? Бегите на запад к стене. Разбейте бочонок. Нажмите кнопку. Развернитесь и идите обратно на восток - к нише. После этого поверните на север и прикончите снайпера-шарга. Возьмите его арбалет и стрелы. Пройдите назад на запад до стены, один шаг на юг. После этого пойдите на запад через дверь и поверните во второй по счету коридор, ведущий на север. Пройдите на север до стены. После этого начинайте вслушиваться. Ничего не громите, соблюдайте тишину. Вы находитесь рядом с Ettin, не в Ваших интересах его (их) разбудить. Если это случится - Вы не сможете даже пикнуть. Вас просто того...

Уяснили? Двигайте на восток до стены, поверните на юг. Примените руны тишины на среднем бочонке. Разбейте средний бочонок. После этого сделайте шаг к сундуку и откройте его - Вы найдете драгоценные камушки (gems), ключ трогов от ворот (Throg gate key) и сферу Aquila's Orb. Потом ступайте на север. Сделайте шаг на север и поверните на запад. Пройдите на запад до стены. Вы получили вторую сферу.

12. Возвратитесь к месту, которое отмечено как "DOOR DOWN" на Вашей карте. Пройдите через дверь на север - Вы обнаружите проход, спускающийся на нижний уровень шахт шаргов. Как только Вы пройдете через дверь - будете атакованы. Убейте этого шарга. Пройдите на север до стены, потом на восток до стены. Поверните на север и убейте шарга. Потом пойдите на восток до стены, один квадрат на юг, на восток до стены, на север к стене, на восток до стены, один квадрат на север, восток до стены, на юг до стены, на восток до стены, на север до стены, на восток до стены, на север через дверь, потом - на север до стены (убейте гриб), один квадрат на запад (разбейте кучу костей - Вы найдете красные грибы), потом - еще один квадрат на запад, один квадрат на север, два квадрата на запад (перебейте патруль), один квадрат на север, два квадрата на запад, на север до стены, поверните на восток и перебейте патруль. Пройдите на восток до стены, один квадрат на север, один квадрат на восток. Посмотрите через щель в стене: Вы увидите, как трог избивает шаргов, а те и не сопротивляются. После этого двигайтесь один квадрат на запад, один квадрат на юг, один на запад, на юг к стене, на запад до стены, на север до стены, на запад до стены, один квадрат на север, на запад до двери (проверьте кучу костей на севере - найдите красные грибы), через дверь и на запад до стены, поверните на север и изрубите змею, пойдите один квадрат на север, на запад до стены (проберитесь через завал и убейте змею), один квадрат на север, один на запад, поверните на север и возьмите копье для баллисты (balista bolt). После этого повернитесь на запад, пойдите один квадрат, потом - на юг до стены, один на запад (разбейте завал и разрубите змею), потом - на запад до стены, на север до стены, на запад к стене, на юг через дверь, на запад до стены, на север до стены, После этого поверните на запад и подойдите к шарга.

13. Вспомните заповеди - не убивайте этого несчастного. Просто подождите. Завяжется разговор. Пойдите туда, куда он Вас поведет. Он откроет потайную дверь. Убейте змею, которая находится за ней. После этого опять идите за Вашим проводником. Не нападайте на шаргов, которые Вам будут попадаться по дороге. Они тоже не станут Вас беспокоить. Поговорите с Skrag (21,14). Он перезарядит Ваши рунные кастеры. Пройдите мимо него в нишу. Разбейте бочонок. Нажмите кнопку. Пройдите в открывшуюся комнату и откройте сундук. Возьмите рукопись с руной - это еще одна метаруна, которая усиливает мощность применяемых заклинаний. Вот и ладушки. После этого вернитесь в то место, где находился Skrag. Пройдите один квадрат на север, на запад до стены, один на юг, четыре на запад и поверните на север. Видите шарга - мальчика? Подойдите к нему. Он посоветует Вам не открывать двери. Не послушайте его. Видите большого шарга? Ладно, забудьте заповеди и порубайте на шашлык маленького шарга (исключительно для юмора). Подойдите к большому шаргу и убейте его. Возьмите шесть монет, синие и зеленые драгоценные камушки, осмотрите боchonки - Вы найдете в одном красные грибы. Вернитесь в восточно-западный коридор и двигайте на запад. Далее на север, на запад до стены, на север, на запад до стены, на север до стены и на запад до двери. Примените на ней ключ из сундука Ettin и пойдите внутрь... в храм Трогов (пятый уровень).

14. Уровень 5. Предстоит освободить еще одного клиента и заполучить еще одну сферу. Ладно, поехали.

Направляйтесь на юг и убейте гриб. После того, как подойдете к стене, пройдите три квадрата на запад и поверните на юг. Зайдите в дверь. Появится Wahoooka. Дайте ему что-нибудь, кроме шаров. Предлагайте оружие, доспехи - по нарастающей, пока он не удовлетворится (в моем случае - подошла стрела). После этого он даст Вам не такой уж и бесплатный совет. Вернитесь в коридор. Двигайтесь на запад до стены, один квадрат на север, на запад до стены и на север до стены. Поверните направо и разбейте два бочонка. Вы найдете мертвого карлика. Произойдет небольшой разговор. После этого возьмите его вещи - синий драгоценный камень, боевой топор, кольцо защиты (armor ring - экипируйте этим устройством Drake) и две рукописи. Развернитесь, пройдите на запад до стены, четыре квадрата на юг, на запад до стены. После этого Вы попадете в небольшой лабиринт-ловушку.

Следуйте по следующему пути: поверните на север и пройдите к стене, поверните на запад и пройдите два квадрата, поверните на юг и пройдите четыре квадрата, поверните на запад и пройдите два квадрата, поверните на север и пройдите два квадрата, поверните на запад и пройдите до стены, поверните на юг и пройдите один квадрат. После этого поверните на запад к выходу из лабиринта. Пройдите по проходу на запад в небольшую комнатку. Обойдите мусор - Вы найдете шлем карлика. Выйдите обратно на восток и поверните налево при первой же возможности. Пройдите на север к стене. Поверните на запад и пройдите до стены (не обращайтесь внимание на все остальное, разве кому-нибудь захочется с Вами подраться). После этого поверните на юг, зайдите в дверь и спуститесь вниз (2,8) - в храм трогов Temple of Throggi (примечание: при таком прохождении игры мы пропускаем одну руну, которая уже имеется в Вашем распоряжении - руну легкого падения "feather fall". Чтобы ее получить - нужно сразиться с тремя гидрообразными "существами" со щупальцами (как на уровне канализации)).

Координаты на 6-м уровне:

потайная кнопка - (6,9);

круг маны - (7,11).

15. Направляйтесь на юг. Три трога ошиваются в этом проходе. Убейте их всех. Дойдя до стены, поверните на запад, пройдите до стены, после этого пройдите 12 квадратов на юг, потом на восток. Игнорируйте сейчас южный проход. Пришло время разжиться очередной рунной. Пройдите дальше на восток, сделайте первый поворот налево. Пройдите на север к стене, на запад до стены, на север до стены, на восток и поверните налево при первой же возможности. Хлопните трога и возьмите брошенный им штырь. Потом идите обратно на юг, на запад до стены, два квадрата на юг и один квадрат на восток. Не открывайте пока дверь (8,15); повернитесь к северной стене и поместите деревянный штырь в отверстие. После этого зайдите внутрь. Вы найдете суперлечебные корни и рукопись руны Столб Пламени ("flame column"). После этого выйдите из комнаты, пройдите на запад обратно в коридор, на юг к стене, один квадрат на восток, четыре квадрата на юг. Далее поверните на восток и пройдите до стены. Поверните на север и подойдите к стене. После этого поверните на восток еще раз. Несколько трогов сделают вид, что нападают, но убегут прочь. Готовьтесь к засаде. Стратеги, понимаетесь... Как бы там ни было, продолжайте двигаться на восток; когда они нападут - заставьте их пожалеть об этом. Сделайте второй поворот налево и пройдите на север. Вам предстоит схватиться с двумя крутыми трогами. После того, как пройдете мимо их ниши, поверните направо, пройдите сквозь дверь и убейте охранника. Выйдите обратно в северо-южный проход, топайте на север аж четыре квадрата. Поверните на восток, пройдите сквозь дверь и убейте второго охранника. После этого выйдете опять в северо-южный коридор и сделайте два шага на юг. Поверните на восток и зайдите в дверь. Пройдите комнату до конца, затем, не теряя времени, схватитесь с помощником шамана. Не давайте ему времени для применения заклинаний. Прихватите его кинжал и проверьте мусор - Вы найдете рукопись щита "shield". После этого - обратно в коридор; пройдите на север до стены, поверните на восток и пройдите в дверь. Пробреритесь по комнате и опять-таки, не теряя времени, схватитесь с обитателем. Это крутой шаман, очень крутой. Расправьтесь с ним, возьмите его подвесок (pendant) и рунный кастер (вот у Вас их и стало целых три). Проверьте мусорные кучи - Вы найдете рунную рукопись. (Должны были быть еще и десять навороченных стрел, но во время контрольного прохождения игры я их не обнаружил...) После этого выйдете обратно в коридор и направляйтесь на юг. Остановитесь, не доходя одного квадрата до южной стены, - за углом сидит крупный трог. Приготовьтесь, он весьма непрост. Сделайте шаг на юг, быстро развернитесь и вперед, поливая огнем из всех видов оружия (как говорится...) Кстати, этот парень был призван на пост в тот момент, когда Вы зашли в комнату помощника шамана. Прикончите его и двигайтесь на запад, сверните в первый поворот направо.

16. Остановившись перед дверью, примените подвесок, чтобы ее открыть. Пройдите в дверь и двигайтесь на север прямо по центру (убейте двух патрулирующих стражников трогов). Кстати, ввиду интенсивного расходования лечащих средств, совет - не пора ли применить шар Aquilla's Orb-if, который в состоянии (дважды на уровень) полностью вылечить Вашу команду?

Далее идите на север и убейте последнего охранника. Шагайте прямоком на север до статуи. Возьмите КРАСНЫЙ глаз статуи (помните двусмысленный совет Вахуки: "Присматривать за божеством храма" или в другом толковании перевода - "Занять глаз

божества"). Этот глаз представляет собой очередную сферу - Orb of Azrael. Второй глаз выпустит ядовитый газ, не нужно с ним баловаться. Вы можете взять любое оружие, но только одно. Рекомендую прихватить копье, со временем к Вам присоединится еще один персонаж, который знает, как им пользоваться. Если попытаетесь взять еще одно оружие - все оно испарится, а статуя выбьет из Вас остатки духа.

Пройдите на юг, через дверь и до стены. Пройдите четыре квадрата на запад и поверните на север. Пройдите на север три квадрата, потом один квадрат на запад. Повернитесь - Вы увидите рычаги. Потяните за каждый. После этого пройдите один квадрат восток, восемь квадратов на север и поверните на запад. Поговорите с карликом - его зовут Домбур (Dombur). Вручите ему его шлем и вылечите/вооружите. После этого вернитесь назад в коридор и пройдите на юг к стене, на запад до стены, три квадрата на юг, на запад по коридору, поверните налево при первой же возможности. Идите на юг пять квадратов, на восток до стены, на север до стены, на восток до стены, два квадрата на юг (убейте трогов, если те нападут), потом - на запад через дверь. Откройте сундук, там Вы найдете три золотые монеты, лечебный корень и две рукописи с рунами - "увеличение Силы" и "противомагию" - "Spoils spell", которая в состоянии снимать эффекты других заклинаний. Потом обратно на восток до стены, на север до стены, на запад до стены, на юг до стены, на запад до стены, на север пять квадратов, двигайтесь на запад и сделайте первый поворот налево. Пройдите к решетке. Если у Вас есть сфера Orb of Azrael - она откроется. Идите на юг до стены, на восток до стены, После этого на юг и через дверь в место кормежки драконов (Dragon Feeding Grounds). Мама...

Прочие координаты на 7 уровне:

руны противомагии "Spoils spell" и Силы - 27,26,7;

кузница с кольцом-щитом - 29,14,7;

лук и меч - 21,20,7.

17. Не слишком комфортно, правда? Сделайте все правильно и дракон будет на Вашей стороне. После того, как откроете дверь, убейте шарга. После этого пройдите два квадрата на запад, поверните на юг, убейте шаргов и двигайтесь на юг до стены. Пройдите на восток до стены, на юг к стене, один квадрат на запад. Откройте сундук и возьмите рукопись "Circle". После этого - один шаг на восток, на север до стены, семь шагов на запад, повернитесь и посмотрите на север. Пометьте это место на карте как "COME BACK HERE". После этого пройдите шесть квадратов на восток, на север к стене, на запад до стены, на север до стены, на восток до стены, два квадрата на север, на восток до стены, один квадрат на юг, на восток до стены. Поверните на юг - Вы найдете шлем, пластинчатые доспехи и кинжал. После этого пройдите на север и сделайте первый поворот налево через дверь. Убейте шаргов, откройте сундук и возьмите деталь от "каменшвырлялки" "Stoneshooter". Вернитесь назад через дверь в коридор, пройдите на юг три квадрата, на запад до стены, один квадрат на север, на запад до стены, один квадрат на север, на запад до стены, один квадрат на юг, один на запад, на юг до стены, один на запад, два квадрата на юг, два квадрата на запад (убейте муравьев), на север до стены, поверните на запад и откройте сундук. Возьмите вторую деталь от "каменшвырлялки". После этого пройдите обратно в точку "COME BACK HERE". Далее идите на юг шесть квадратов и очень шустро поверните налево, мимо Вас пронесется булжжик, выпущенный от северной стенки. Желательно успеть увернуться. После этого пройдите два квадрата на юг, на восток до стены и поверните на юг; уорйте грибочки с огненной магией, пройдите на два квадрата на юг, один квадрат на восток и поверните на юг для стычки с трогам. Убейте вышеупомянутых. После этого пройдите на юг до стены, на восток до стены, один квадрат на юг. Поверните на восток и займитесь стражем-трогом. Прихватите "ключ охранника" с тела покойника. Вернитесь назад в то место, где были грибки. Пометьте его на карте значком "X". Идите на север до стены, на запад до стены, на север - сделайте поворот налево, на запад к стене, на север (убейте взрывающийся гриб) до стены, на запад к стене, один квадрат на юг, на запад до стены, север, запад, север (прорубитесь через завал) до стены, запад, на север до стены, запад, север к стене, на запад до стены, два квадрата на север, восток до двери. Откройте дверь с помощью ключа, который Вы взяли у охранника-трога. Пройдите внутрь и убейте трогов (возьмите их монетки, они им больше не понадобятся). Поверните на север и пройдите сквозь дверь (7,3,8) на верхний уровень места кормежки (2-nd level of the feeding grounds). Идите на юг до стены, на запад через дверь, сверните направо, далее - на север до стены, на восток (убейте взрывающийся гриб), на север, на запад до стены (порубайте завал и гриб), один квадрат на юг, один квадрат на запад, повернитесь на юг и расстреляйте шамана из лука. Он исчезнет, но оставит после себя красные перышки. Возьмите их. После этого пройдите на север до стены, на восток до стены, один квадрат на юг, на восток до стены, один квадрат на север, восток до стены, один квадрат на юг, на восток до стены, на север до стены, на восток к стене, на юг до стены, один на запад (обратите внимание на светящуюся штуковину, но не атакуйте ее), на юг до стены (еще одна светится), один квадрат на восток, один квадрат на юг. Пометьте это место на карте как "Fairy Realm Entrance", топайте дальше на юг до стены, один квадрат на запад (опять светится), на юг до стены, восток, юг, на восток до стены, два квадрата на юг, на запад к цветам (26,20,9). Возьмите все 7 цветков. И не давайте их никому! Вернитесь в северо-южный коридор и топайте на юг. Далее пройдите один квадрат на запад, на юг до стены, поверните на запад и убейте шаргов, потом пройдите сквозь дверь и откройте сундук (25,24,9) - Вы найдете рукопись "Armor" и половинку от ключа.



18. Дальше - больше. Готовьтесь. Выйдите обратно через дверь, пройдите на восток к стене, на север до стены, восток, на север до стены, на запад до стены, север, запад, три квадрата на север, на запад через дверь и до стены. После этого поверните на юг. Забавно, эта штука выглядит как .... гм... Сделайте шаг на юг. Дракон проснется. И не подумайте на него нападать, не нужно. После этого пройдите обратно с точки "X" на Вашей карте на нижнем уровне кормежного места (lower level of the feeding grounds). Пройдите на восток до двери с символом. Т.к. у Вас есть перышки, Вы сможете зайти внутрь и остаться в живых. Заходите в дверь, поверните направо и выбейте нечистый дух из этого шамана. Возьмите перышки, руну испуга "scare" и вторую половинку драконового ключа. У Вас их теперь две. Осталось найти кузницу и сковать их вместе. А для этого нужно попасть в крепость карликов - Dwarven fortress.

Пойдем туда. Выйдите из двери, пройдите два квадрата на запад, на север до стены, на запад до стены, восемь квадратов на север, на запад к стене, на север до стены, на запад до стены, один квадрат на юг, один на запад. Развернитесь и найдите кнопку. Нажмите ее - Вы разоружите западного со стрелами. Пройдите на юг до стены, один шаг на запад, на юг до стены, поверните на восток и убейте охранника-трога. Пройдите на восток к стене, один квадрат на юг, один квадрат на восток, на юг через дверь (спасибо перышкам), сразу за дверью найдите кнопку. Нажмите ее, чтобы обезвредить ловушку. Идите один квадрат на юг, один на запад, один квадрат на юг, на запад до двери... В этом месте Вы расстанетесь с Karzak - ему, видите ли, нужно приготовить для Вас торжественную встречу. Очень лестно. После того, как он уйдет, зайдите в дверь. Добро пожаловать на уровень 7 - Крепость карликов (Dwarven Fortress).

Дополнительные координаты:  
круг маны - (19,23,8).

19. Можно слегка расслабиться... Не нужно атаковать карликов. Пройдите на юг и через дверь. Сверните налево и пройдите через дверь. Поговорите со стражей. После этого заберите все, что имеется у Домбура - он сейчас отколет от группы. Пройдите на восток до стены, на юг до стены, на запад два квадрата (Домбур говорит "покедова"), еще два квадрата на запад, на юг к стене, потом - на восток к Домбуру. Просто дождитесь, когда он будет проходить мимо. Когда он попросит у Вас деталь устройства ("device"), дайте ему одну из частей камнешвырлялки. Скоро он попросит вторую часть. Дайте. Последняя часть находится позади знакомой Вам драконихи. Вернемся за ней позже. Проверьте шкаф с рукописями - Вы найдете глупую записку и руну языка "Language". Заодно прихватите лечебное зелье. Рукопись на столе - чистый лист. После этого вернитесь назад: пройдите на запад, на север в коридор, потом два квадрата на запад, на юг и сделайте второй поворот направо. Пройдите к карлику-старейшине - Торину (Torin). Вас оставит Farli (похоже, у него неприятности, нечего было нарушать внутриклановые правила и уставы). После этого вернитесь назад на восток до стены, идите на север (и сделайте второй поворот налево), на запад до стены, на север к карлику-кузнецу. Поговорите с ним, но не проходите мимо него. Ну вот, ему нужен магический кремль (magical flint). Пометьте это место на карте как "Forge". Пройдите назад к месту, которое Вы пометили как "Fairy Realm Entrance" на карте второго уровня места кормежки драконов. Идите на юг три квадрата, на восток до стены (прорубитесь через завал), на север до стены, поверните на восток и примените долото (chisel), даденное Вам карликом-кузнецом, на жиле магического кремня.

После этого возвратитесь к "Forge" и дайте кузнецу кусок кремня. Он пойдет раскопывать кузницу, потом вернется. Дайте ему обе части драконового ключа. Он сделает из них нормальный ключ. Кстати, поверните направо. Видите большой камень? Это камень славы - Glorystone. Если хотите, можете "отточить" на нем Ваше мастерство владения оружием. Дайте герою в обе руки оружие, станьте перед камнем и **ЗАЖМИТЕ** обе клавиши мышки. Пойдите погуляйте 20 минут. После возвращения Вы обнаружите приятные изменения в статистике персонажа.

Дополнительные координаты:  
круг маны - (27,15,9);  
жила магического кремня - (27,12,9).

20. Пройдите на юг по коридору до стены, на восток три квадрата, на север через дверь и поговорите с Гелдором (Geldor). Он даст Вам рукопись-ценник (прайс-лист). Гм!.. Неплохое снаряжение, которое можно купить за собранные на предыдущих уровнях денежки. Цены, впрочем, высоковаты. Жаль, что нельзя на халюву. И что нельзя продать все эти мечи, щиты и пр. Отдайте ему перья шамана - они Вам больше не понадобятся. После этого он разрешит Вам взять все, что Вы пожелаете (Примечание: если Вам не удалось дать ему перья - ничего не покупайте, просто пропустите этот эпизод). Дело в том, что его семью вызвал когда-то тот самый шаман, у которого Вы перья конфисковали. Берите, сэр, все, что нужно - когда еще даром достанется! Теперь отправляйтесь на встречу со старейшиной Торин. Пометьте это место на карте как "Torin". Он расскажет Вам о твари, которую не мешало бы прикончить с выгодой. Итак, пройдите на восток до стены, на север и сделайте второй поворот направо, дальше на восток, север, два квадрата на восток, север, восток, север, на восток, юг, два квадрата на восток, один квадрат на юг, один квадрат на восток, на юг, один квадрат на запад, один квадрат на юг, на запад, на юг, один квадрат на восток, один квадрат на юг, на

восток, на север, два квадрата на восток, на юг, один квадрат на восток, один квадрат на юг, на восток, север (возьмите кирку и железный гвоздь), далее - на юг, на запад, один квадрат на север, один квадрат на запад, на север, на восток, на север, один квадрат на запад, на север, на восток, на юг, на восток, четыре квадрата на север, потом - на запад через решетку, которая открывается автоматически. Поверните на север и пройдите к саркофагу. Приготовьте заряженный кастер (желательно, с заклинанием огня) и клинкие на саркофаге. Вот и клиент, о котором шла речь старейшины. Его можно поразить атаками огнем и колющим оружием. Вооружитесь кинжалом Проникновения и бейте по нему огненными шариками типа Fireballs (с усилением мощности, естественно). Не забывайте маневрировать. Чтобы его окончательно прикончить, нужно нанести вреда на 600 поинтов. Поэтому не играйте в героя - отступайте и бейте заклинаниями. Если он Вас зажмет в уголке, действуйте кинжалом Проникновения. Кстати, его атаки могут Вас отравить.

После того, как он станет совсем мертвым, возьмите в саркофаге кольцо, экипируйте его - оно увеличивает мощность применяемых заклинаний (и, соответственно, расход маны). Вернитесь по лабиринту обратно, пока не дойдете до комнаты Домбура (где последний Вас оставил). Пройдите отсюда на восток, поверните налево при первой же возможности. После этого идите на север до стены, пройдите один квадрат на восток, один квадрат на север, на восток до стены, один квадрат на север, два квадрата на восток. Поверните на юг и поговорите с карликом. Немного враждебен этот карлик, не так ли? Потяните время, пока он не скажет: "Have it your way". Теперь убейте его - он на Вас нападет. Да, я говорил, чтобы Вы карликов не трогали. Но, это не карлик - это замаскированный трол! Теперь пройдите через южную стену и возьмите рукопись метаруны, также здесь есть рукописи "Ball", "Power x2", "Power x3", "Duration" и "Potency"! Очень неплохо. После вернитесь к Торину. Поговорите с ним - за его спиной появится сундук. Возьмите магический щит и руну возвращения "Homing". Теперь Вы можете телепортироваться! Для этого нужно иметь две руны - "Circle" и "Homing". Пройдите к комнате Домбура. Примените здесь руну "Circle". Пройдите обратно ко входу на верхний уровень места драконовой кормежки (2-nd Level of the Dragon Feeding Grounds). Для этого Вам нужно пройти и первый уровень кормежки.

21. Итак, Вы находитесь в начале 2-го уровня кормежки. Пройдите на юг до стены, на запад через дверь и сделайте первый поворот направо, потом на север, один квадрат на восток, один квадрат на север, на восток, один квадрат на юг, один квадрат на восток, пять квадратов на юг, на запад, один квадрат на юг. Обратите внимание на огромную ногу. Пометьте это место на карте как "REAR LEG". Отомкните замок на ноге с помощью драконьего ключа. Идите на север до стены, на восток до стены, на север к стене, восток к стене, один квадрат на юг, на восток до стены, один квадрат на север, на восток до стены, один квадрат на юг, на восток и сделайте первый поворот направо. Далее - на юг до стены (разберитесь со взрывающимися грибом), один квадрат на восток, на юг до стены, на запад, один квадрат на север, один квадрат на запад... -еще одна нога. Отомкните ее аналогичным образом. Пройдите к месту, помеченному как "Fairy Realm Entrance", следом - один квадрат на юг, один квадрат на запад, три квадрата на юг, на запад через дверь и до стены, на юг - к драконихе. Когда она проснется - отомкните цепь. Дракониха освободится, а Вы сможете заняться оставшейся частью уровня. Пройдите на запад до стены, два квадрата на юг, на запад до стены, на север и возьмите все, что найдете: зеленый, красный и синий драгоценные камушки, 18 золотых монет и лечебное зелье. Откройте сундук - Вы найдете лечебное зелье, синий драгоценный камень, еще две монеты и три рукописи - руну лечения "Healing" (в т.ч. и от яда или прочей заразы), руну ужатия "Shrink" и заклинание урагана "Tornado". Вернитесь в место, помеченное как "REAR LEG" на Вашей карте. Пройдите на юг, один квадрат на восток, на юг, один квадрат на запад, один квадрат на юг, один квадрат на запад, два квадрата на юг, на запад через дверь и вниз по лестнице. Пройдите на восток, на юг, поверните на запад и убейте гриб. После этого откройте сундук - Вы найдете много хорошего, в том числе третья деталь "каменшвырялки". После этого вернитесь назад через проход на верхний уровень и в северо-южный коридор. Топайте на юг, поверните на запад, пройдите, пройдите один квадрат на юг, один квадрат на запад. Поверните на юг и пройдите к шарга, но не нападайте на него. Этот шарга неправильный, он присоединится к Вашей группе. Помните копы, которое Вы взяли у четырехрукого божества в храме трогов? Дайте это копы шарге - он специалист по разборкам на копыях. Пометьте это место на карте как "ICE." Теперь идите обратно через проход к крепости карликов и в лабораторию Dombur. Обратите внимание: шарга Сказ (Skuz) не пойдет с Вами к карликам, он останется в квадрате (8,6,10), но потом все равно к Вам присоединится.

Дайте (если получится) третья деталь от "каменшвырялки" Домбуру, он даст Вам полноценную швырялку и инструкции к ней. Оказывается, недаром Вы собирали эти камни.

Вернитесь в проход, ведущий к крепости карликов. К Вам присоединится Skuz. Пройдите к месту, помеченному как "Fairy Realm Passage" Пройдите на восток два квадрата. Поместите пять цветков, которые Вы собрали уже достаточно давно, на землю: откроется проход в обитель фей - Fairy Realm.

22. Добро пожаловать в обитель фей - уровень 8. Идите на юг и приготовьтесь ко встрече... со Short. Собирайте по дороге все цветы, они Вам пригодятся позже. Сверните направо, двигайтесь на запад, на север, один квадрат на восток, на север, на запад (Вас поправят феи-артисты; как правило, плата за их дальнейшие услуги - цветки), пройдите на

запад, на юг, три квадрата на запад, четыре квадрата на юг, на восток, один квадрат на юг, на восток, на север, на восток - возьмите грибы и книгу (36,8,11). После этого двигайтесь на запад, на юг, на запад, один квадрат на север, на запад. Пометьте это место на карте как "COME BACK HERE!". Пройдите на север, поверните налево при первой же возможности (пометьте этот перекресток на карте знаком "X"), на запад, один квадрат на юг, один квадрат на запад, на юг, на запад, один квадрат на север, на запад. Сделайте остановку в (20,8,11). После появления фей-актеров - отдайте им желтый гриб. Вы получите рукопись с какой-то мощной руной, похожей начертанием на утку (?). Она пригодится Вам еще нескоро. Теперь один квадрат на север, два квадрата на запад, поверните на север и возьмите цветы и мох. Пройдите назад в "X". Потом пройдите на север (если подождете здесь немного - получите возможность прикупить песню), на запад, один квадрат на юг, на запад, один квадрат на юг, один квадрат на запад, один квадрат на юг, на запад, один квадрат на север, на запад, на север, на запад, на север, на запад (Вы получите рукопись с руной замедления "Slow" от Murph), пройдите один квадрат на юг, на запад и возьмите пирог и скрипку. После этого - один квадрат на восток, на юг, один квадрат на запад, один квадрат на юг. Отдайте Binkle скрипку и возьмите брюки фей Faerie Pants. Наденьте их на Дрейка. Ну и вид, однако. Для чего это нужно? Из-за того, что любой элемент одежды фей дает 20% защиты против атак троллей (при этом проценты от разных элементов одежды суммируются). Есть пять элементов одежды фей, которые Вы можете получить. Считайте сами, что получится в сумме, - пять баллов, т.е. неуязвимость против троллей.

После этого пройдите на один квадрат на юг и возьмите графин. И собирайте, собирайте цветы. Вам потребуется пять роз "primroses". Пройдите один квадрат на запад, на юг до стены, на восток до стены, один квадрат на юг, один квадрат на восток, пройдите на юг и сделайте второй поворот направо. Поговорите с Snort. Отдайте ему графин, дикий чабрец (wild thyme) и мох (Brownie moss). Возьмите оброненный им графин с красным зельем, но НЕ ПЕЙТЕ ИЗ НЕГО!!! Идите назад на восток пять квадратов (окажетесь на перекрестке), направляйтесь на юг и сделайте поворот направо. Зайдите в комнату и поговорите с Winkle. Отметьте это место на карте как "WINKLE" (2,18,11). Выйдите из комнаты и зайдите еще раз. Вы получите железный гвоздь (пригодится против троллей). Вернитесь назад в коридор (6,17,11), пройдите на юг до стены, потом - на запад до стены и возьмите под грибом гвоздь, цветы и колпак шута. Поместите эту шапочку на макушку Drake (Вот теперь он действительно смотрится по-дурачки). Зато - 40% на дороге не валяются. Пройдите назад в северо-южный коридор, поверните на север, сверните направо (в 6,15,11) и потом два квадрата на восток, поверните на север и возьмите все розы. Теперь еще один квадрат на восток, поверните на юг, на восток, на юг и поговорите с феей Surly. Когда она спросит о пироге (cake), дайте ей пирог фей (Faerie cake). Она презентует Вам серебряный ключ.

Выйдите назад на запад, потом - на север, на восток, один квадрат на север, на восток, на север (получите еще один пирог у Sweetie (14,12,11)), пройдите на запад к лужайке цветов. Возьмите обязательно веночек из белых маргариток и все, что удастся унести. Разбейте Sweetie (в моей игре она оказалась по адресу - 32,3,11) и дайте ей веночек из маргариток. Она предоставит Вам возможность выбрать между наградой и поцелуем. Лучше возьмите награду - это четырехлистый клевер. Пока он у Вас - Вы будете видеть троллей. Пометьте это место на карте как "QUEEN". Вернитесь в место, помеченное как "COME BACK HERE!" на Вашей карте. Пройдите один квадрат на юг, один квадрат на запад, один квадрат на юг, один квадрат на запад, на юг, на восток три квадрата, поверните на север и возьмите пергамент. Пройдите на восток к стене, далее - три квадрата на юг, на запад, один квадрат на север (еще одна песня и танец), на запад и на юг. Пометьте это место как "TROLLS". После этого двигайтесь на запад до стены (возьмите цветы и вишни). Пройдите один квадрат на север, на запад, один квадрат на север, на запад (опять песни и пляски), один квадрат на север, один квадрат на запад, на север два квадрата, на восток, дайте Chuckie красный графин - Вы получите еще один колпак шута (наденьте его на Skuz). Пройдите назад на запад, на север, один квадрат на восток, два квадрата на север (17,12,11) - поговорите с Giggie. Дайте Giggie книгу, которую Вы нашли раньше, и возьмите золотой ключ.

23. Пришло время показать троллям, где раки зимуют. Это не займет много времени. Вернитесь в место, помеченное как "TROLLS", и идите на север два квадрата, на восток, один квадрат на север, на восток, на юг через опустившуюся решетку (после забавного диалога фей), на запад - разбейте кости и возьмите книжку. После этого Вы можете взять в группу фею, но нужна ли она Вам? Развернитесь и идите обратно на восток, один квадрат на юг, на восток, один квадрат на север, на восток, один квадрат на юг, на восток и сделайте второй поворот направо, убейте мистера Осу (Ваш шанс - ближний бой, ибо он лихо постреливает издалека!). Пройдите на юг, один квадрат на запад, на юг, на запад, поверните на юг и приготовьтесь избить несколько троллей. Забейте в землю железные гвозди - это ограничит их свободу движений. После окончания разборок (если тролли действительно появились) пройдите на юг до стены и соберите цветы, возьмите кусочек мелка для рисования. Ищите его на востоке от Вас. Развернитесь лицом на запад. Видите грибок-поганку? Уничтожьте метательными снарядами или магией.

Пройдите на запад до стены, один квадрат на север, на запад до стены, на юг до стены, и - на запад, пока не найдете валяющийся на земле барабан. Возьмите его. Теперь верни-

тесь назад в место с пометкой "TROLLS". Далее найдите Chuckle (в моей игре он торчал в точке 8,12,11). Дайте ему угольный мелок и пергамент, который Вы нашли раньше. Он нарисует Вам портрет королевы фей, а за то, что ему в кои веки удалось порисовать, подарит Вам рубашку фей. Наденьте рубашку на главного героя. Получили 60%, но вид... Далее идите один квадрат на север. Ворота закрыты. Поищите замочную скважину на восточной стене справа. Поковыряйтесь в ней сначала золотым ключом, а потом - серебряным. Решетка откроется. Пройдите на север, перезарядите все Ваши рунные кастеры. Осмотрите нишу справа, с ее помощью можно перезарядить все кастеры. Достаточно прикоснуться с коричневому сооружению. После этого пройдите на север, потом - один квадрат на запад, один квадрат на север. Дверь замкнута. Скорее всего, Вы успели услышать голос феи: "Roses down, twice around". Положите на пол "розу" (белесые соцветия с на длинной ножке - grimgose), потом сделайте шаг назад и обойдите дважды по периметру коридорами квадрат размером 3 на 3 квадрата (на запад, юг, восток, север). Дверь откроется. Пройдите в нее и приблизьтесь к алтарю - Вы встретитесь с королевой фей, которая вылечит Ваши раны. Когда она упомянет о портрете, дайте ей тот, что Вы получили от Chuckle. Взамен Вы получите "счастливое" кольцо - Luckstone ring.

Долг платежом красен - выслушайте (без титров?!)) ее историю. Когда она устанет от излияний, для Вас настанет время заняться очередной кучей добрых дел. Вернитесь в место, помеченное как "Winkle". Дайте ему книжку. Так, осмотрим наши запасы: мы имеем колпак шута, рубашку, штаны и счастливое кольцо, что дает нам 80% защиты. Последний предмет, повышающий защиту, находится рядом со следующим троллем, которого Вам будет нужно прикончить. Пошли на дело.

Вернитесь назад через решетку в обитель троллей, пройдите на юг, на восток, один квадрат на юг, на восток, один квадрат на север, на восток, один квадрат на юг, один квадрат на восток, на юг (бейте троллей, не забывая применять уловку с гвоздями! Забейте гвоздь в землю - тролли не смогут телепортироваться), один квадрат на запад, один квадрат на юг, один квадрат на запад, один квадрат на юг, на запад (как только Вас парализует - примените противомагическое заклинание "Spoilsell"), один квадрат на север, на запад, один квадрат на север, один квадрат на запад, поверните на север - поройтесь в цветах и возьмите зеленую подкову. Наденьте ее на Drake... Вот он и защищен от троллей на 100 процентов.

Развернитесь и выйдите обратно из ниши, встаньте лицом на запад - Вам предстоит схватка с УЖАСНЫМ ТРОЛЛЕМ, на что может уйти немного времени: он весьма непростой противник. После кончины тролль обронит сферу Orb of Yoth-Soggoth (что-то Лавкрафтом запахло. Был у того бог с почти что таким именем - Yog-Sothoth). После этого пройдите на запад, пройдите на юг, на запад, один квадрат на юг, на запад (возьмите графин, если есть желание), один квадрат на юг (игнорируйте синее светящееся существо - will o'wisp), на запад (собирайте грибки по дороге-то), потом на север - Вы найдете кучу цветов, красные грибы и еще один рунный кастер - Elfvni. Крутой. Он Вам очень пригодится.

Вернитесь обратно к королеве фей. Она расскажет Вам еще одну историю. Выйдите прочь и вернитесь секунд через 30 - за третьим рассказом. Уйдите. Вернитесь через 30 сек. Последует четвертый опус. А заодно магическая подвеска, которая Вам не помешает в дальнейшем. Возьмите ее и наденьте. Спасибо всем - прохождение обители фей на исходе! Снимите эти шмотки и наденьте приличные доспехи. Не забудьте и про шутовской колпак на голове Скуза.

Вернитесь в то место, с которого Вы начинали прохождение этого ненормального уровня (39,11,11). Вы перенесетесь обратно в места кормежки драконов. После этого пойдем за Карзаком, которому пора влиться в ряды группы.

24. Ступайте к проходу в крепость карликов на 1-м уровне кормежки. На месте? Хорошо, спуститесь на уровень карликов и пройдите на юг через дверь, сверните налево и пройдите через ворота на восток, на юг, восток и сделайте первый поворот направо, на юг, один квадрат на восток, три на юг, на запад в комнату. Поговорите с карликом - это Karzak, который присоединится к группе. Выйдите обратно на уровень кормежки (присоединится Skuz), потом - на 2-й уровень кормежки драконов, пройдите к месту, помеченному как "ICE". Поверните на восток и зайдите в дверь, за которой ледяные пещеры, которые являются Уровнем 9. Не убивайте здесь ни одного шарга! Эти ледяные шарги хорошие. Кстати, здесь действительно холодно, члены группы будут каждые 30 секунд терять 1-2 пункта здоровья. Защитить их может магия. Чтобы ее получить - нужно кое-что предварительно сделать. Итак, не забывайте лечить Ваших подопечных.

После того, как шарга поговорит, последуйте за ним. Поверните на север, пройдите по коридору и поговорите с Kandos - королем ледяных шаргов. После того, как он закончит разговор, поверните на запад и пройдите три квадрата (не приближайтесь к шарга впереди - это лекарь (10,14,12), который в состоянии автоматически один раз в час лечить всех членов группы - пользуйтесь его услугами осмострительно - только в том случае, если Вы уж совсем в плохом состоянии), поверните на север и поговорите с советником - Advisor (11,11,12). Он расскажет Вам о "другом пламени" - "different fire". Сделайте шаг назад, пройдите два квадрата на восток, поверните на север - поговорите с Gorza (13,11,12). Ему нужна рукопись - нет проблем. Вы начинаете замерзать - выходите отсюда. Пройдите назад, один квадрат на восток, на юг, восток, два квадрата на юг, на запад, на юг, два квадрата на запад, один квадрат на

север, два на запад (бейте колючих ледяных шаров-ведьм огненными шарами), на юг, один квадрат на восток, юг, на запад, на юг, на восток, один квадрат на север, на восток, один квадрат на север, два квадрата на восток (поставьте это место на карте как "X" (17,32,12), два квадрата на юг, на восток (не атакуйте шарга. Он слегка рехнулся - примените на нем лечащую руну: Вы излечите его от безумия. Он расскажет Вам о ледяном молоте). Продолжайте двигаться на восток, далее - один квадрат на север, на восток, поверните на север и убейте ледяных ведьм, на север, на запад, четыре квадрата на север, поверните на запад. Ударьте несколько раз по стене (21,27,12) - она рухнет, расчистите проход. Ткните оружием несколько раз снежную кучу - Вы найдете магическую кольчужную рубашку, ледяной молот и рукопись с руной заклинания "Circleward" - своего рода огненной ловушкой. Пригодится в хозяйстве. Поверните на север и идите один квадрат на восток, четыре квадрата на север, сверните на восток. Проверьте снежную кучу - Вы найдете пергамент. Вернитесь к тому парню, которому была нужна рукопись. Дайте ему пергамент, а он Вам - рукописи рун ледяного заряда - "Ice Bolt" и потепления - "Warming" ! Наконец-то. Нанесите ее на рунный кастер, поверх нее - метаруну увеличения длительности действия. Примените заклинание - Вы получите иммунитет к холоду на 15 минут. Вы получите также несколько других рун, которые у Вас уже есть, - "Armor" и "Ball".

25. Пройдите назад к месту, помеченному как "X" на карте. Пройдите на восток, идите на север, на запад. Видите замерзшего карлика - примените на нем согревающую руну. Это Nigel Hardstone из клана Karzak. Обратите внимание - он знает Ваше имя! Следуйте за карликом на запад в нишу. После того, как он покинет Вас, разломайте северную стену (12,32,12) ниши. Пройдите на север до стены, поверните на запад и пройдите один квадрат, потом - на север. Скелет. Когда Вы нападете на него, сработает магическая подвеска королевы фей. Скелет станет кучкой костей.

После этого пройдите на один квадрат на восток, два на север, один квадрат на запад, возьмите кольца магической защиты и магическую кольчужную рубашку. Посмотрите на север. Видите синий огонь? Возьмите его и запомните следующее: не бросайте его на землю, положите в рюкзаки, иначе растает. Это и есть холодный огонь, только им можно достать ледяную королеву.

Вернитесь в то место (12,32,12), которое Вам показал раньше Nigel. Пройдите два квадрата на запад, один квадрат на юг, на запад, три квадрата на север, на восток, на север, один квадрат на запад, на север, на восток, на юг, на восток (Karzak забьет тревогу - позади Вас произойдут три обвала), продолжаем идти: один квадрат на север, далее - на восток к замерзшему эльфу. Согреть его. Произойдет разговор, Karzak телепортируется домой, а лорд эльфов Enigma (он узнает подвеску королевы фей) присоединится к Вашей группе. Эльф или не эльф, но этот парень может за себя постоять.

Развернитесь, идите назад на запад, один шаг на юг, на запад (прорубайтесь сквозь завалы), два квадрата на север, два квадрата на восток, на север, на восток, два квадрата на север, три квадрата на запад, на север к королю ледяных шаргов. Он увидит холодный огонь и дико возрадуется - ведь теперь Вы можете заняться ледяной королевой, потом покажет потайной проход - ударьте по нему несколько раз ледяным молотом, пройдите на север, на восток, два квадрата на север, на восток, два квадрата на север, два квадрата на восток, один квадрат на север, на восток до стены - разбейте ее. Поверните на север и убейте ледяную ведьму. Следуйте один квадрат на север, два квадрата на восток, один квадрат на юг, один квадрат на восток. Остановитесь в этом месте. За левым углом - ледяная королева. Она, похоже, решила заняться аэробикой. Расправиться с ней можно следующим образом: возьмите самый мощный рунный кастер, нанесите на него руну потепления, поверх нее - метаруны шара "Ball", утроения мощности "Power x3" и увеличения продолжительности "Duration". Примените это заклинание на Вашей группе. Оно обойдется Вам в 8 пунктов маны, но все бойцы приобретут на 15 минут мощный иммунитет к холоду. Сделайте шаг на восток и на север. Королева выдаст небольшой список.

Когда закончит - примените на ней холодный огонь Coldfire. Это выведет бедную женщину из себя, и она начнет телепортироваться и атаковать. А у Вас - иммунитет. Просто рубите и бейте фэйрболлами в те мгновения, когда она оказывается перед Вами. Долго она не протянет.

После финиша возьмите сферу Helion's Orb. Вот теперь Вы действительно неподвластны атакам холода. Пройдите квадрат на север, выстрелите по ледяному трону фэйрболлом. Ответьте из образовавшейся лужи (оказывается, это весьма полезно для здоровья). Возьмите и прочтите рукопись. Развернитесь и топайте на юг. Уничтожайте по пути ледяных ведьм - они не в состоянии причинить теперь Вам какой-либо вред. Пройдите в появившуюся потайную дверь и окажетесь на следующем уровне Врат Древних (Gate Of The Ancients).

Ну-ну...

26. Самое интересное - на этом уровне (Gate of the Ancients) вообще нет монстров. Зато куча головоломок и сфера Safrinni's Orb, самый мощный рунный кастер... Но давайте по порядку.

Время от времени Вам будут попадаться таблички; если после клика эльф скажет, что не в состоянии прочесть, - такая табличка не имеет смысла. Не тратьте на нее магию, применяя руну языка.

Поехали. Кое-что мы сделаем такого, что не является необходимым, но поможет лучше подготовить группу к дальнейшим испытаниям.

Итак, идем на север, на запад, поворот направо, метим место как "BACK 1", идите на север, сделайте первый поворот налево, пройдите один квадрат на запад. Посмотрите на север, нажмите кнопку. Пройдите один квадрат на запад, один квадрат на юг, нажмите кнопку, один квадрат на север, два квадрата на запад, один квадрат на север, потяните ручку вниз. Пометьте место на карте как "TELEPORT SWITCHER". Вернитесь в точку "BACK 1". Пройдите на запад, один квадрат на север, четыре квадрата на запад, на юг к телам. Общитесь тела и возьмите стрелы. Пройдите два квадрата на север, два квадрата на восток, на юг к костру, примените по костру руну ледяного заряда "icebolt". Возьмите рукопись руны испуга "scare". Пройдите на север, сделайте первый поворот налево, на запад, на юг к телам. Общитесь тела и возьмите стрелы. Пройдите два квадрата на север, один квадрат на восток, на север к телу. Общитесь тело - возьмите камень, кольцо сопротивления ядам "Poison Resist Ring", перья шамана трогов. Пройдите на юг, на восток, сделайте первый поворот налево, четыре квадрата на север, на запад через дверь. Возьмите зелье восстановления жизни, вампирическую рунную рукопись - запишите ее как "Vampire". Пройдите на восток, на север, один квадрат на восток, один квадрат на север, на восток, один квадрат на север, на восток, два квадрата на юг, один квадрат на восток, шесть квадратов на юг - на прижимную плиту. Далее - один квадрат на север, поверните на восток. Понаблюдайте за решетками. Пробегите в тот момент, когда все они будут открыты. Расчет времени очень важен! Возьмите зелье восстановления жизни и Кинжал Проникновения. Выйдите на запад до стены. Пройдите через западную стену (иллюзию), после этого пройдите один квадрат на запад и один квадрат на север для перезарядки кастеров (10,8,13). Пройдите один квадрат на юг, один квадрат на запад. Примените по группе заклинание плавного падения "Feather Fall" (или по-другому - "Lesser Aerial Magic"). Пройдите на юг (прыгните в яму). Возьмите суперлечебное зелье. Пройдите на юг, на запад, на север, на восток, один квадрат на юг, один квадрат на восток, один квадрат на юг, пометьте это место как "BACK 2", на восток - на лестницу. Пройдите два квадрата на восток, поверните на юг и прыгните в яму. Далее - четыре квадрата на запад, один квадрат на север, три на запад, один квадрат на юг. Осмотрите восточную стену, нажмите кнопку. Осмотрите западную стену, нажмите кнопку. Пройдите один квадрат на север, один квадрат на запад. Нажмите кнопку для восстановления жизненных сил и бодрости (12,13,14). Пройдите один квадрат на восток, два квадрата на юг, один квадрат на восток. Нажмите кнопку - группа вылетитесь. Пройдите на запад к лестнице, выберите по ней наверх. Пройдите два квадрата на юг, два квадрата на восток, два квадрата на юг, два на запад - прыгните в яму. Далее - один на восток. Посмотрите на юг. Нажмите кнопку, пройдите один квадрат на восток, прочтите табличку на северной стене. Следуйте на восток через дверь. Возьмите волчий ключ. Пройдите на запад через дверь, еще два квадрата на запад, на север через дверь. Отыщите и возьмите кольцо сопротивления ядам "Poison Resist Ring". Теперь на юг через дверь, еще раз через одну южную дверь. Возьмите магический щит (Magic Shield). Пройдите назад на север через дверь (все три двери после этого замкнутся!), один квадрат на север, два на запад, на север до стены (за вами вырастет стена). Воспользуйтесь лестницей. Вернитесь в место, помеченное как "TELEPORT SWITCHER."

27. Переведите ручку в верхнее положение. Пройдите весь путь с ямами до места "BACK 2". Далее - на восток к лестнице, воспользуйтесь лестницей, на восток, один квадрат на север, на восток, на юг и прыгните в яму. Пройдите на юг, один квадрат на запад, два квадрата на юг, один квадрат на запад, два квадрата на юг, на восток, три квадрата на юг, общитесь тело - возьмите боевой молот, шлем, кольчужную рубашку, кольчужную юбку и лечебное зелье. Пройдите один квадрат на восток, два на юг, пять на запад. Пометьте место как "BACK 3". Пройдите на юг через "полупроводниковые" двери. Пройдите по лестнице и используйте ее. Пройдите на запад к стене, на юг и спрыгните в яму. Пройдите на восток, два квадрата на юг, на запад, один квадрат на юг, два квадрата на запад, развернитесь на север. Примените утиную руну фей на статуе утки. Пройдите на север по открывшемуся проходу. Возьмите рог ужаса "Horn of Fear", магический колчан для стрел, зелье восстановления жизни, кольцо уворачивания "Ring of Ducking", руну языка "Language" и руну "Sphere" (это дистанционная атака физической природы) и две записки с сообщениями. Пройдите на юг. Пройдите на запад до стены, на север к лестнице. Воспользуйтесь лестницей. Пройдите на запад, на юг, на восток, один квадрат на юг, на восток... опять рассчитайте старт стометровки через решетки и пройдите внутрь (но не через вторую решетку). Пройдите на север до стены, нажмите кнопку. Решетки выключатся. Пройдите три квадрата на юг, на восток, один квадрат на север, один на восток, один на север, нажмите кнопку. Пройдите один квадрат на юг, один квадрат на запад, один квадрат на юг, три квадрата на запад, два на север, один квадрат на восток, один квадрат на север, один квадрат на восток, один квадрат на север, один квадрат на восток, на север через дверь. Далее - на север до стены, два квадрата на запад, два квадрата на север, один квадрат на восток, два квадрата на север, один квадрат на восток, три квадрата на север, два квадрата на запад, на север, на восток до двери. Отомкните дверь волчьим ключом. Пройдите два квадрата на восток, два на север, один квадрат на восток, на север к костру: примените заклинание ледяного заряда на костре - возьмите орлиный ключ. Пройдите на юг, один квадрат на запад, два квадрата на юг, один квадрат на восток, на юг, на восток, два квадрата

на север, на восток и возьмите молот, кольчужную рубашку, кольчужную юбку, шлем карликов и рукопись с запиской. Пройдите на запад, на юг, на запад, на север, на запад, два квадрата на юг, на запад, на север, сделайте первый поворот направо, на восток, на юг к табличке (18,18,13). Прочтите ее. Пройдите четыре квадрата на север, два квадрата на запад, один квадрат на север, один квадрат на запад, один квадрат на север, два квадрата на запад, шесть квадратов на север, на восток до стены, один квадрат на север, на восток до двери. Отомкните ее с помощью орлиного ключа, пройдите на восток, один квадрат на юг, на восток, на юг, один квадрат на восток, на юг - опять эти решетки; теперь один квадрат на восток. Возьмите шар-ключ ("very sturdy key") и руну "обездвиживания цели" (Stoptrack).

28. Пройдите один квадрат на запад, на север через копы, один квадрат на запад, север, на запад, один квадрат на север, на запад через дверь до стены, один квадрат на юг, на запад, три квадрата на юг, на запад через стену-иллюзию к реальной стене, на юг и спрыгните в яму. Пройдите к месту, помеченному как "BACK 2", пройдите на восток к лестнице, воспользуйтесь лестницей. Пройдите три квадрата на восток, на север до стены, один квадрат на запад. Деактивируйте руну "Featherfall", которая все еще действует, - для этого примените руну отмены магии "Spoilsell" и спрыгните в яму. Это слегка Вам повредит, но откроет северную дверь. Идите два квадрата на север, один квадрат на запад - перезарядите кастеры. Далее один квадрат на восток, два квадрата на север, один квадрат на восток - возьмите сферу Saffinni's Orb. Изучите таблички на стенах с помощью руны языка "Language". Вы узнаете о Скрудже (Scourge), с которым встретитесь на следующем уровне.

После этого вернитесь в квадрат, где Вы взяли сферу. Повернитесь лицом на запад. Кликните новой сферой на Drake. Как только окажетесь уровнем выше, сделайте шаг вперед. Пройдите один квадрат на север, на запад, на юг через "полупроводниковую" дверь, на запад, три квадрата на юг, на запад через стену-иллюзию к реальной стене, на юг и прыгните в яму (надобность в смягчении падения с помощью заклинания теперь отпала - Вам помогает взятая последней сфера). Пройдите к месту, помеченному как "BACK 2", на восток к лестнице, воспользуйтесь ею. Пройдите три квадрата на восток, один квадрат на север, два квадрата на восток, на юг к яме и прыгните вниз. Пройдите к месту, помеченному как "BACK 3". Далее - на запад, встаньте лицом на юг. Кликните сферой Saffinni's Orb на Drake. После того, как выберетесь наверх, пройдите вперед через стену-иллюзию. Пройдите один квадрат на восток, два квадрата на север, один квадрат на запад, шесть на север (прижимная плита ничего не натворит), один квадрат на восток (возьмите комплект древних магических доспехов). Заберите все вещи у шарга Сказа: скоро он Вас покинет (правда, в моей группе все-таки лезла и фея). Пройдите один квадрат на запад, на север до двери. Примените алый ключ-шар (sturdy key), чтобы ее открыть. Зайдите внутрь, но не увлекайтесь - остановитесь на месте.

Далее пройдите на восток через стену-иллюзию, один квадрат на север, один квадрат на запад через стену-иллюзию, на север через дверь. Возьмите серебряный рунный посох, три суперлечебных зелья. Пройдите один квадрат на юг, один квадрат на восток через стену-иллюзию, один квадрат на юг, на запад через стену-иллюзию, повернитесь на север... и ступите через Врата в Дворец теней (Palace Of Shadows).

Видите, все было просто. Но теперь - все, готовьтесь. Да, осталось всего-то два уровня...

29. Небольшая экскурсия по дворцу теней: он разделен на две части - восточную и западную. Создания в западной части реальные, в то время как существа в восточной - тенистые образы западных аналогов (ей-Богу, лет десять назад эту игрушку в Союз не пропустили бы...)

Идите долго-долго на север. Вы заметили - стены сходятся за Вами. Клаустрофобией не страдаете? Оказавшись у стены, сделайте один шаг на восток. Тера выскажет Вам свое предостережение. Сделайте еще один шаг на восток, поверните на север и пройдите через стену-иллюзию. Возьмите четыре лечебных зелья. Вернитесь на один квадрат на юг, потом пройдите на четыре квадрата на запад, поверните на север и минуйте еще одну стену-иллюзию - пополните в очередной раз походную аптечку. Вооружите кого только сможете кинжалами Проникновения. Сделайте один шаг на юг, пройдите два квадрата на запад, один квадрат на юг. Стены сомкнутся за Вами, появятся пара летающих черепов, которым Вы не нравитесь. Если хотите - разъясните им, насколько они неправы. Если Вы здесь задержитесь - прилетят другие черепушки, с которыми справиться будет куда сложнее.

Пользуйтесь магическими дистанционными атаками и кинжалами Проникновения (или магическим метательным топориком).

Пройдите два квадрата на юг, один на восток. Найдите на стене символ "Инь". Возьмите его. После этого пройдите один квадрат на запад, два на юг, один на восток, четыре на юг. Развернитесь к темному зеркалу на стене - это телепортер, но при телепортации он высосет из Вас часть сил (навсегда). Так что не пользуйтесь им слишком часто. Ступите в него, далее пройдите четыре квадрата на север (остерегайтесь нападения теней-черепов), один квадрат на восток, два квадрата на север, один квадрат на запад. Найдите символ "Янь". Поместите на него символ "Инь". Откроется два секретных прохода.

Двигайтесь на запад к стене, поверните на юг. В этом месте подлечите своим ветеранам старые царапины - у них скоро будут новые. Вы дойдете до определенного квадрата, появится Король теней, который чпокнет по Вам так, что все бойцы потеряют по 60-80 поинтов жизни. Не понятно почему, но он не станет повторять этот подвиг.

Пройдите на юг до короткого коридора, ведущего влево. Поверните направо и нажмите кнопку: откроется второй выход из этого прохода. Не заходите в него - продолжайте топтать на юг до стены, один квадрат на восток, на юг, два квадрата на запад, один квадрат на юг. Перед Вами действительно крупный шарик - Marif's Orb. Примените на нем руну съживания "Shrink" - он станет покомпактнее. Возьмите полученную сферу и пройдите на юг до стены, потом на восток к карлику. Эге, да это же наш старина Farli!

После того, как он займет место в строю, пройдите на запад и поверните направо. Пройдите два квадрата на север, один квадрат на восток. Найдите кнопку. Нажмите ее, пройдите на восток к стене, три квадрата на юг. Развернитесь к темному зеркалу и БЫСТРО разбейте его. Подберите осколок зеркала и пройдите три квадрата на север, четыре на запад, найдите кнопку, нажмите ее. Далее двигайтесь на запад, один квадрат на север, на запад и на юг к месту торжественной встречи с разнокалиберными скелетами. Как только один из скелетов рассыплется - схватите его меч, шлем и т.п. Иначе он опять оформится и станет песком швыряться.

После "общения" со скелетами шагните на запад, поверните на юг, а потом - налево при первой же возможности. Сделайте ОДИН шаг на восток - появится Wahooa, который на этот раз присоединится к Вашей группе (из чисто корыстных соображений: он уверен, что сможет чем-либо поживиться. Заодно он расскажет, как спас Дрейка в начале нашей истории).

30. Сделайте один шаг на запад, пройдите на юг через дверь до стены. Потом - на восток три квадрата и один квадрат на север. Откройте сундук - Вы найдете лечебное зелье и суперлечебное зелье. Далее - на восток до стены, два квадрата на юг (через очередной "полупроводник"). Пройдите на запад через дверь. Поубивайте скелеты (помните уловку?). После этого топайте далеко на запад - через вторую дверь к стене, потом на юг к сундуку: Вы найдете лечебные зелья и зелье лечения отравления. Приготовьтесь подрасться. Развернитесь и пройдите два квадрата на восток (через стену-иллюзию). На Вас нападут пара летающих черепов. Убейте их и пройдите семь квадратов на восток, поверните на юг, пройдите через стену-иллюзию. Возьмите с пола штуковину - это часть Оружия Тени (Shadow Weapon).

После этого пройдите два квадрата на север, один на восток, один на юг, один на восток. Изготовьтесь подрасться и пройдите через темное зеркало. На Вас насядут черепа-тени. После победы сделайте два шага на восток через очередную стену-иллюзию. Сделайте один шаг на юг. Перед следующим шагом загляните в собственную статистику и определите, каким оружием Вы владеете лучше всего. После этого поместите найденную только что деталь на основание - она начнет менять форму: станет мечом, топором, кинжалом и т.д. Когда увидите любимое оружие, схватите его. Вы получите самое мощное орудие убийства в этой игре.

Пройдите один квадрат на север, два квадрата на запад к зеркалу, через зеркало, еще один квадрат на запад, один квадрат на север, на запад - до конца и через стену-иллюзию. Далее - один квадрат на север, на восток через дверь, еще раз на восток через дверь и до стены, потом на юг через дверь. Убейте пару скелетов. Пройдите на юг, один квадрат на запад, один квадрат на юг, на запад через дверь, на запад, два квадрата на север (остерегайтесь черепов), два квадрата на запад, на север, минув три двери. Побейте черепа и топайте опять-таки на север (проверьте сундук на востоке - подлечитесь). После этого на восток, два квадрата на север, на восток через две двери. Переколотите мелких скелетов. Далее пройдите через дверь - и до стены. Вы вернулись почти что к тому месту, с которого начинали. Отметьте его на карте как "X".

31. Пройдите на юг до стены, один квадрат на восток, четыре на юг, два квадрата на запад. Пройдите два квадрата на север, два квадрата на запад через стену-иллюзию, два квадрата на юг. После телепортации убейте скелет. Далее прикоснитесь к зеленой штуковине на стене - Дрейк и Фарли исчезают (остальным придется им позавидовать). После этого идите на север через проход-"полупроводник", далее следуйте по проходу на север к месту, помеченному как "X". Пройдите на юг, один квадрат на восток, четыре на юг, на восток через зеркало, на север, один квадрат на восток, два квадрата на север, три квадрата на запад, на юг, один квадрат на восток, два квадрата на юг, на два квадрата на запад, два квадрата на юг, три квадрата на запад, один квадрат на север, на запад, восемь квадратов на юг, один квадрат на запад, на юг и сверните налево. Не забыли вооружиться недавно созданным оружием тени? Пройдите по коридору на восток - Вы встретите Scourge. Три летающих черепа - не так, чтобы много. Каждый из них специализируется на своем типе вреда, а прикончить их может только оружие тени. Так что - бейте. Неплохо в этом месте сохранить игру - уж слишком крутой противник Вам попался.

Когда прикончите оппозицию, пройдите на север, на восток и два квадрата на юг. Поверните на восток и шагните через темное зеркало - Вы телепортируетесь в другую часть дворца. Пройдите на юг, потом на восток. Нажмите кнопку. Пройдите четыре квадрата на север, после этого - через открывшееся на востоке зеркало Вы снова окажетесь в храме трогов! Зачем? Увидите. Возьмите лечебные корешки. После этого встаньте на квадрат (1,28), где Вы взяли корешки, и стойте на нем не менее 10 секунд. Повернитесь налево дважды, после этого повернитесь направо четыре раза. Вся группа будет отравлена необычным "ядом": все члены группы теперь будут исчезать на три пункта каждые 15 секунд и действовать такой эффект будет в течение следующих 90 минут. Недурственно. Только не вздумайте давать им противоядие.

Вернитесь назад через темное зеркало, пройдите на запад, два квадрата на юг, один



квадрат на восток. Состоится небольшой разговор. Примените осколок темного зеркала на Дрейке - Вы увидите дверь с черепами. Откройте ее, взойдите по лестнице - Вы окажетесь в башне Короля Теней. Вот теперь Вы действительно вляпались...

32. Пройдите к привратнику-гаргойлу и задаст он Вам два вопроса:

- "Do you want to enter the Shadows?" ("Хотите ли Вы попасть в обитель тени?")
- "NO" (нажмите красную кнопку).
- "Do you NEED to enter the Shadows?" ("Нужно ли Вам попасть в обитель тени?")
- "YES" (нажмите зеленую кнопку).

Если Вы дальтоник, то кнопка "YES" - треугольник, а кнопка "NO" - квадрат. Поместите на один из кастеров руну щита "Shield", нанесите поверх нее руну трехкратного увеличения мощностей.

Сделайте два 2 шага на север, идите на восток через дверь к стене. Остановитесь, не доходя одного шага до стены. Повернитесь налево. Откройте панель. Головоломка (16,15,17). Получите удовольствие (можете предварительно расслабиться). Решение состоит в следующем: перед Вами решетка размером 16х16. Кликните мышкой на указанных позициях:

Ряд / Столбец	1	2	3	4
1	*	*		
2				*
3		*		
4			*	*

После этого двигайтесь на три квадрата на запад, два квадрата на север, на запад через дверь. Вас должны атаковать летающие шипы. Убить их можно колющим оружием, но будьте осторожны: когда они взрываются - отпрыгивайте назад.

Продвигайтесь на запад, на север, на восток, на север до стены, один квадрат на север (стена-иллюзия), один на восток, на север. Поверните на восток и пройдите к решетке из копий. На северной стене - кнопка, нажмите ее: решетка откроется. Сделайте один шаг на восток и убейте летающий шип, который прилетит со стороны стены-иллюзии. После этого внимательно прочитайте следующий два абзаца инструкции.

Вам предстоит возвратиться на запад, где Вас поджидает почти неуязвимый гигантский шип, который в состоянии превратить Вашу группу в гуляш, независимо от толщины надетой на Вас брони. Разделайтесь с ним по следующему сценарию: развернитесь и пройдите на запад к тому месту, где находится сей шип. Он бросится к Вам. Отступайте быстренько назад (лицом к нему), пока не дойдете до квадрата, расположенного за решеткой из копий. Поверните направо и отступите на три квадрата назад. Подождите, пока шип не зайдет в комнату. Когда он окажется на одном квадрате с Вами, повернитесь быстро два раза направо (или налево). Вы должны при этом повернуться лицом на юг. Шип должен повернуться вместе с Вами. Отступите быстро назад три шага, поверните налево, отступите один шаг назад, поверните налево опять и ударьте по кнопке перед Вами! Решетка закроется и, если Вы сделали все правильно, шип упадет в западню. Пусть отдыхает.

Есть еще один вариант: спровоцируйте шип на погоню за Вами, отступите три квадрата назад, развернитесь - у Вас есть на это время, пройдите решетку, поверните направо в "аппендикс" и забейтесь в дальний угол. Когда шип прилетит вслед за Вами, отследите момент, когда он пролетит за колонной, которая от Вас наискосок. Пока он летит к стене и в тот квадрат, где Вы сейчас стоите, - двигайте вперед, направо и дальше - к кнопке. Вот теперь у Вас есть шанс успеть ее нажать!

Теперь топайте на запад по коридору до стены, пройдите один квадрат на юг, один квадрат на запад через стену-иллюзию. Возьмите на земле серебряный анх. После этого пройдите на восток через стену-иллюзию к реальной стене, один квадрат на север, пять квадратов на восток, пять на юг (через очередную стену-иллюзию), один квадрат на запад, один квадрат на юг через стену-иллюзию, два квадрата на юг, на запад, два квадрата на юг, шесть на восток (через дверь), два квадрата на юг, два квадрата на запад через дверь, убейте летающий череп и идите на запад к двери: откройте ее и пройдите на второй уровень башни.

33. Примените руну щита "Shield" (с метарунами "Power x3" и "Ball"). Вооружитесь рубящим оружием. Пройдите два квадрата на восток, один квадрат на юг, пройдите на восток по коридору. Обратите внимание на огненный элемент. Если Вы не применили руны щита - изжаритесь. Если применили - раздуйте слонов.

Пройдите во второй поворот налево, откуда ранее появился элемент. Пройдите шесть квадратов на север, два квадрата на восток, убейте элемент. Пройдите на восток до стены, один квадрат на юг к телепортеру. Игнорируйте рукописи на полу, если только не хотите оценить шутку создателей игры. Пройдите один квадрат на север, на восток до стены (убейте элемент). После того, как подойдете к стене, сделайте шаг на север и примените здесь руны круга "Circle". Подождите, посмотрите, как по стенам бьет заряд энергии. Опять придется выбрать нужный момент. Подождите, когда заряд вонзится в стену, и бегите на север до стены. Дальше - пройдите два квадрата на восток, один квадрат на юг. Опять ждите, когда мимо пролетит очередной заряд, и быстро пройдите один квадрат на юг, два квадрата на восток, один квадрат на юг. Уф! Возьмите серебряный месяц. После этого Вам нужно вернуться обратно. Примените руну возврата к кругу (а хотите - идите пешком).

Далее пройдите один квадрат на юг, на восток до стены, один квадрат на юг через телепортер. Пройдите один квадрат на север, на запад до стены, на юг до стены, на восток до стены, один квадрат на север, один квадрат на восток, один квадрат на север, один квадрат на

восток, на север к анху на стене. Шагните в стену - произойдет телепортация (Вам нужен тот серебряный анх с первого уровня, чтобы сработало). Пройдите два квадрата на запад, на север до стены и убейте элементы (Надеюсь, Вы проверяете время от времени действие шитовой руны?), один квадрат на восток, один квадрат на север, один квадрат на восток, один квадрат на север, на восток, на юг, один квадрат на запад, на юг через дверь и до стены, один квадрат на запад и возьмите серебряный крест, потом - один квадрат на восток, на север, один квадрат на восток, четыре квадрата на север, на запад через дверь к телепортеру. Пройдите на восток через дверь и убейте элемент, потом на восток к стене, на юг до стены, один квадрат на запад. Осмотрите южную стену и шагните в нее - Вы телепортируетесь на третий уровень башни Короля Теней.

34. Примените опять шилдовую руну! Пройдите один квадрат на юг, на запад до стены, два квадрата на север, поверните на восток и убейте элемент, идите на север и возьмите серебряный круг, на восток, три квадрата на юг, три квадрата на восток, на север, один квадрат на запад.

Добро пожаловать в ад.

Пройдите два шага на север, далее отступите на один шаг назад (Вас ожидают четыре элемента, которые нападут с двух сторон). После противопожарных мероприятий идите на север, на запад, два квадрата на север и два квадрата на восток. Заметили вспыхивающие иконки? Пройдите на восток, на юг, один квадрат на запад, один квадрат на юг, один квадрат на запад. После этого - один квадрат на север через одностороннюю дверь. Пройдите один квадрат на север, один квадрат на восток, два на север, один квадрат на запад. Эпигма заметит, что в этой комнате были пойманы боги.

Сделайте еще один шаг вперед на запад. Обратите внимание на четыре опустившихся колонны (одна из них - перед Вами), которые окружают центральный квадрат. Если Вы зайдете в центральный квадрат, появится Король теней и отправит Вас к праотцам, поэтому не делайте этого - не надо.

Вместо этого поместите один из серебряных предметов на колонну, которая перед Вами. Она поднимется. После этого пройдите два квадрата на восток, два на юг, один квадрат на запад, один квадрат на юг, два квадрата на запад, два квадрата на восток. Поместите второй серебряный предмет на колонну. Пройдите два квадрата на юг, два квадрата на запад, один квадрат на север, один квадрат на запад, два квадрата на север, два квадрата на восток. Поместите третий предмет на колонну. Сделайте два шага на запад, три шага на север, три на восток.

Сохраните игру!!

Сделайте два шага на юг. Затаите дыхание и прочитайте последний раздел полностью.

35. Сделайте еще один шаг на юг. Появится Shadovking со сферами Thera's Orb и Kor-soggoth's Orb. Пусть поговорит. Он предложит Вам взять две последних сферы. Удовлетворите последнее желание клиента.

После этого он попытается наложить на Вас заклинание, которое не сработает. Он предложит Вам вернуть шары обратно. Размечтался.

Сделайте шаг назад. Немедленно заберитесь в свой рюкзак и возьмите последний серебряный предмет (можете взять его заранее). Поместите его на последнюю опущенную колонну - она поднимется, а Король Теней окажется в западне. Можете, если есть желание, взять его сферу. Это не имеет значения.

Пройдите на юг к вспыхивающим серебряным иконам на стене. Шагните в стену. Все Ваши спутники исчезнут, Вы окажетесь в храме Теры. Обратите внимание на колонны. Одна из них мерцает - это последняя головоломка: поместите сферы на пьедестал в нужном порядке. Вы, я уверен, уже догадались, что они соответствуют планетам Солнечной системы. Порядок, в котором Вы должны их выложить, соответствует удаленности планет от светила.

Для самых маленьких, которые забыли школьную астрономию: помещайте очередную сферу на очередную мерцающую колонну. Правильный порядок:

- Helion (Меркурий)
- Aquila (Венера)
- Thera (Земля)
- Azrael (Марс)
- Marif (Юпитер)
- Afri (Сатурн)
- Safrinni (Уран)

Две последние сферы допускается выставить в любом порядке, ведь соответствующие планеты находятся ближе к Солнцу попеременно.

- Yoth-Soggoth (Нептун)
- Kor-Soggoth (Плутон)

Тут-то игра и перехватит инициативу и выйдет на финишный мультяш.

# STRONGHOLD

Фирма - SSI. Год выпуска - 1993.

Stronghold перенесет Вас в сказочную страну с реальными и фантастическими народами, которые будут жить и развиваться под Вашим мудрым руководством, и чудищами, с которыми Вы будете сражаться. Несмотря на то, что идея игры вряд ли может претендовать на оригинальность (битвы фантастических народов с монстрами в волшебном мире), реализация ее в самой программе очень интересна и своеобразна.

Интерфейс игры достаточно прост и доступен, хотя справедливости ради надо заметить, что с первого раза догадаться что к чему весьма проблематично. Впрочем, прочитав данный труд, Вы избавите себя от мук первооткрывателя.

Запустив игру впервые, Вы увидите текстовую строку с требованием определить звуковую карту. Нажмите соответствующую цифру. При последующих запусках игры можно просто нажимать в этом месте Enter. Затем появится заставка и демонстрационный мультик, который можно пропустить, нажав Esc. После этого меню, содержащие следующие пункты:

**New Game** - начать новую игру. При первом запуске так и надлежит сделать. Вам будет предложено подменю: First City, World #1, World #2, World #3, World #4, World #5 и Random. Первый из этих сценариев отправляет Вас в волшебную страну к уже готовым пяти кланам с определенным, вполне средним, уровнем обустраенности, обеспеченности деньгами и населением. Тем не менее, все равно до полного развития там еще очень далеко, а поскольку вариантов тут нет и каждый раз, выбирая этот пункт, Вы будете иметь все то же самое - это быстро наскучит. К тому же начинать самому с нуля гораздо интереснее. Поэтому этот пункт не рекомендую. Пять следующих пунктов - готовые пустые карты, Random - каждый раз при выборе этого пункта будет создаваться новая карта. Имеет смысл.

Если Вы выбираете один из миров (World #1 - #5) или произвольную карту, то придется еще настроить уровень агрессивности. Здесь Peaceful - миролюбивый, Aggressive - агрессивный, Hostile - враждебный (самый тяжелый). Custom - настраиваете сами: число "глупых", "средних" и "умных" врагов, а также объем второго пришествия (далее обо всем этом подробно). Return - возврат к предыдущему экрану, если что-то не так.

**Save Game** - Этот пункт пока пуст. Позднее, когда Вы уже начнете игру, он появится.

**Load Game** - загрузить ранее сохраненную игру.

**Delete Game** - удалить игру. Можно вручную обычными методами DOS, но так проще.

**Quit Game** - закончить игру. Все понятно.

**Message Delay** - Задержка сообщений. В ходе игры Вы будете получать сообщения о том, кто где дерется и кого где убили, а также о применяемых в бою заклинаниях, если этот бой у Вас перед глазами (опять же подробнее дальше). Чем меньше число поставите, тем быстрее сообщение будет исчезать. Кнопка TEST служит для проверки скорости: появится пример сообщения и Вы сможете видеть, с какой скоростью они будут исчезать в реальной игре.

**Great Achievements** - великие достижения. Аналоги: High Scores, Hall of Fame и тому подобное - короче, таблица лучших результатов.

**Begin Play** или **Resume Game** - начать играть или продолжить игру. Этот пункт в самом начале при первом запуске тоже пуст. Позднее он появится там.

Слева внизу всегда находится кнопка в виде четырехгранной пирамидки. Нажимая ее, Вы переключаетесь между игрой и меню. Последний пункт меню Resume Game дублирует эту функцию.

## ВВОДНОЕ СЛОВО ОБ ИГРЕ В ЦЕЛОМ

Вам для управления будут доступны пять кланов (или меньше, но не больше, если какой-то будет уничтожен, то сделать вместо него новый, если Вы уже исчерпали лимит пяти, нельзя). Каждый клан будет развиваться по Вашему усмотрению. Один из них - главный, его лидер будет называться бароном или баронессой и его Вы создаете первым.

В игре есть семь расов, из которых Вы и будете делать кланы. В Stronghold сделано так, что понятия класса и расы смешались (любители ролевых игр поймут, что я имею в виду).

### Классы следующие:

**Бойцы (Fighter)** - воины делятся на мечников и лучников (по половине тех и других). Хорошо дерутся, но изначально не обладают магическим оружием.

**Маги (Mage)** - очень быстро набирают уровень, но слабы в защите. Атакуют заклинаниями. Некоторых монстров можно убить только магической атакой.

**Воры (Thief)** - бездарные бойцы, но имеют огромный доход, когда хорошо разовьются. Магического оружия изначально не имеют.

**Священники (Cleric)** - дерутся средне, обладают способностью лечить в бою себя и других и легко убивать мертвых (со свистом против скелетов, относительно неплохо против уайтов, но не могут убивать вампиров). Магического оружия изначально не имеют.

**Карлики (Dwarf)** - хорошие бойцы, лучшая защита. Магического оружия изначально не имеют.

**Полураслики (Halfing)** - слабые бойцы, но необычайно плодовиты и приносят очень большой доход от торговли едой. Магического оружия изначально не имеют.

**Эльфы (Elf)** - лучшие воины. Одновременно и маги, и лучники, причем их стрелы тоже считаются магическим оружием, в отличие от воинов-лучников. Но довольно слабы в защите и медленно повышают уровень.

Первым делом надо создать барона. Вы увидите местность в большом окне и карту в виде уменьшенного окна в правом верхнем углу. Между этими экранами находится стрелка, которая переключает эти экраны (карту и местность). Под этим маленьким экраном справа находится золотой компас, кликая на котором мышкой, можно сдвигать карту на один квадрат. На дальние расстояния можно перемещаться, кликая на карте.

Под большим экраном с изображением местности Вы увидите круглую кнопку с надписью **Create baron or baroness** - создать барона или баронессу. Это команда для выбора клана и характеристик Вашей основной нации. Выберите ее и Вы попадете в экран создания персонажа. Знакомые с ролевыми играми легко разберутся что к чему. В большом экране будут появляться характеристики, а справа - доступные для выбора классы и кнопка **Reroll** - сгенерировать характеристики заново.

Характеристики имеют следующие:

**STRENGTH (STR)** - сила. Мощь от атаки персонажей, использующих обычное (не магическое) оружие. Наиболее важна для бойцов, карликов, хафлингов и эльфов.

**INTELLIGENCE (INT)** - ум. Наиболее важна для магов и эльфов и определяет силу их заклинаний.

**WISDOM (WIS)** - мудрость. Наиболее важна для клериков и определяет их способности к лечению и убийению немертвых монстров.

**DEXTERITY (DEX)** - ловкость. Наиболее важна для воров и хафлингов, но смысл ее в игре не совсем ясен.

**CONSTITUTION (CON)** - телосложение. Определяет запас жизненных сил воина данного класса. Чем больше, тем лучше.

**CHARISMA (CHA)** - обаяние. Традиционно присутствует практически во всех ролевых играх, но здесь ее применение тоже не совсем ясно.

Ваша задача состоит в том, чтобы определиться с главной расой, а затем методично долбить кнопку **Reroll**, в конечном счете добившись хорошего сочетания всех характеристик. Не ленитесь, минуты за три максимум желаемый результат будет достигнут. После этого предложат повысить основную характеристику данного класса, при этом пожертвовав двумя очками другой, менее для него значимыми. Например, для мага Вы можете обменять силу на ум, а для бойца или карлика наоборот. Если Вы выбираете эльфа, то у него должны быть на высоте и сила, и ум: придется немного запастись терпением, пока машина не сгенерирует хорошие показатели.

После этого Вам надо будет выбрать склонность Вашего лидера, которого Вы только что создали (**Alignment**): **Lawful** - законопослушный, **Neutral** - нейтральный, **Chaotic** - хаотический. От этого зависит цель, которую Вы будете преследовать в течение игры. Законопослушный лидер должен достичь самого высокого титула - император. Титулы в игре следующие: **Baron** - барон (с него Вы начинаете); **Viscount** - виконт (что-то между бароном и графом), **Count** - граф; **Duke** - герцог; **Archduke** - эрцгерцог; **Prince** - принц; **King** - король и **Emperor** - император. Для получения следующего титула Вы должны расширить свой город (увеличивать число строений среди вообще всех Ваших подданных) и следить за настроением народа, а также принимать активное участие в боевых действиях и выходить победителем.

Хаотический лидер просто должен уничтожить всех врагов, то есть всю первую и вторую волну монстров. Если монстров в игре много, то это сложнее, чем просто получить титул императора. Хотя, если поставить себе очень малое количество монстров, это будет более простой путь к победе.

Нейтральный лидер объединяет в себе цели двух предыдущих. Он должен достичь титула императора и уничтожить всех врагов.

После этого Вы вводите имя барона, определяете пол, что совершенно не имеет никакого значения, и устанавливаете на определенное место на карте замок барона. Рекомендую сначала выбрать на карте подходящее место и сразу в него поставить замок.

На экране с изображением местности появится картинка строящегося замка во весь квадрат карты, а также фигурки воинов (от двух до четырех), которые на маленькой карте будут обозначены: замок барона в виде красного прямоугольника, а Ваши воины - белые точки. Справа под компасом появится красная пирамидка с фиолетовой полосой под ней, подписанная именем барона и первой буквой названия клана, например: **Name-F**, где **Name** - имя барона, а **F** - первая буква в слове **Fighter**.

С этого момента и начинается самое интересное. Вы можете создать еще до четырех соратников: для этого надо кликнуть на круглой кнопке под экраном местности с надписью **Create party member** - создать члена группы, и дальнейшая процедура ничем не будет отли-

чатся от создания барона. Важно, чтобы замки стояли недалеко друг от друга. Если Вы уйдете от замка барона или другого так далеко, что в экране местности тоже будет показываться карта, значит, в этом месте замок члена группы поставить уже нельзя. Замок барона можно ставить где угодно.

Маленькое примечание, касающееся замков и всех прочих строений: не в любом месте карты можно что-либо построить. Если Вы натолкнетесь на сообщение *Unsuitable location for building* - непригодное место для строительства, то местность не подходит (слишком гористая, есть река и т.п.). Подберите другое место.

Я все же не рекомендую создавать полный набор кланов, то есть все пять, ибо Вам будет очень трудно следить за ними. Так как игра протекает в режиме реального времени, лучше иметь меньшее число кланов (лучше всего четыре), и тогда следить за ними будет проще при практически той же эффективности ведения боевых действий.

## ПОСТРОЙКА ЗДАНИЙ

Каждая нация из семи вышеперечисленных может строить различные здания и сооружения, которые способствуя разрастанию клана и его развитию во всех смыслах. Сначала коротко о процедуре постройки.

В квадрате карты (и, соответственно, в экране местности) содержится четыре элементарных участка, равномерно делящих экран (но визуально на какой-либо карте это разделение не отображается). В квадрате, где Вы собираетесь строить, должен быть как минимум один воин. Если вывести курсор на местность, он превратится в лопату. Далее под Вашей лопатой могут оказаться следующие вещи:

камень - его прекрасно видно на экране местности и, надо заметить, это очень важный элемент в игре. При клике лопатой на камень появится приглашение исследовать его на наличие полезных ископаемых, при этом справа под картой появится меню относительно этого камушка. Всегда нужно выбирать *Excavate*. При этом Вы исследуете, есть ли там руда, если нет никакой, то появляется сообщение *No minerals were found* - "никакие минералы не были найдены", а камень просто исчезнет и на его месте можно будет что-то построить. Но очень часто бывает так, что какие-то ископаемые в этом камне есть. Их всего три: *Iron* - железо, *Gold* - золото и *Gems* - драгоценные камни. Последние наиболее ценные, железо - наименее ценно, но на безрыбье и рак рыба. В случае обнаружения минералов на месте камня будет построена шахта, которая будет приносить доход в течение определенного времени, пока ископаемые не кончатся. Железная шахта приносит дополнительно 50 золотых, золотая -125, алмазы - 250. Если у Вас есть незанятые воины, всегда рассылайте их по карте и ищите ископаемые. Чем больше будет Ваш доход, тем быстрее Вы разовьетесь. В начале игры шахты дают примерно 80% всего дохода, поэтому, я думаю, понятно, что пренебрегать ими не стоит.

Довольно неприятное место - болото. На нем сразу ничего построить нельзя, посему, перед тем как занятое им место станет доступно под постройки, болото необходимо осушить. Кликните лопатой на болоте (его довольно легко узнать: оно похоже на замерзшее озеро и достаточно сильно отличается от обычных озер, рек и морей) и справа выберите пункт *Fill In* - "заполнить", то есть, говоря по-русски, "осушить". Этот процесс займет какое-то время, после чего местность станет доступна для зданий.

Еще бывают деревья. Я полагаю, все знают, как выглядит дерево, а поскольку в игре они нарисованы достаточно правдоподобно, дополнительных описаний их внешнего вида не требуется. С деревом можно провести две процедуры: *Claim* - затребовать и *Chop Down* - срубить. Ни одна нация, кроме эльфов, не умеет достойно использовать деревья, поэтому их нужно безжалостно сносить, к тому же за срубленное дерево Вы получаете три золотых. Процедура рубки дерева очень быстрая, и местность очищается сразу.

Эльфы, как известно, лесной народ, поэтому деревья используют с пользой для себя и грамотно. Почти всегда при игре за эльфов имеет смысл окопурить дерево, кроме как в исключительных случаях. Подробности ниже при описании всех построек.

Ну и, наконец, как уже говорилось, бывают места, где нельзя построить ничего. Но карта большая, так что это не беда.

Обычно место годится для постройки, и Вам выдадут приглашение что-либо отгрохать. Вы можете сменить тип здания (пункт меню справа *Change Building*) и построить именно то здание, которое выберете. Вам также укажут цену за это удовольствие. Если денег не хватает, постройка, естественно, недоступна.

Если Вы построили выбранное здание на указанном месте, то в этом месте появляется изображение строительных лесов и стучащих молотками рабочих. Опять же: в квадрате обязательно должен быть хотя бы один воин! Если Вы кликните на здании в процессе его постройки, то узнаете, какая часть работы уже сделана - в процентах (это число возрастает не по одному проценту, а большими скачками), а также сможете отменить постройку здания (справа пункт меню *Suspend*).

Если кликнуть на готовом здании, то узнаете, какой толк от него Вы имеете (сколько дохода, еды и так далее в зависимости от типа здания), сколько стоит его улучшение и за сколько его можно продать. Для улучшения - пункт меню справа *Upgrade*, для продажи - там же пункт *Salvage*.

Почти все строения (за редким исключением) имеют три уровня. Строение третьего уровня занимает столько же места, сколько строение первого уровня, но по производительности может заменять десятки таких же строений первого уровня. Поначалу Вам надо будет разрастаться в ширину, но со временем населения увеличится и надо будет воевать. В какой-то момент Вы обнаружите, что все Ваши воины намертво привязаны к квадратам с городскими постройками: ведь все здания низкого уровня малоэффективны, посему не обеспечивают необходимого количества жилой площади и питания. В этот момент пора начинать улучшение имеющихся зданий. Вы с большим удивлением откроете, что одна ферма третьего уровня может заменить с избытком все, что были у Вас до этого (первого уровня). Когда Вы проведете улучшение всех своих зданий, у Вас будет столько населения, что неизвестно, что с ним делать, в то время как город будет занимать довольно небольшую площадь и будет достаточно малого числа воинов для того, чтобы следить за ним. Но в начале игры лучше построить больше строений первого уровня, так как это дешевле. Со временем научитесь правильно определять момент, когда надо будет переходить от количества к качеству.

#### Теперь список построек:

**Housing** - жилище. Существует, разумеется, у всех народов - всем надо где-то жить. Эта постройка - одна из основных. Дом обеспечивает жилище для определенного числа людей и хранилище для запасенной еды. Аналогичную функцию, только в гораздо больших размерах, выполняет центральный замок, но он, понятно, у каждого клана всего один, так что без домов не обойтись.

У каждой нации дома называются по-своему, обладают разной ценой и вмещают разное количество людей. Наиболее емкие и дешевые дома у хафлингов, наиболее дорогие и менее эффективные у магов.

#### *Бойцы:*

1-ый уровень строения: fighters' residence

2-ой уровень строения: fighters' house

3-ий уровень строения: fighters' mansion

#### *Маги:*

1-ый уровень строения: magicians' room

2-ой уровень строения: magicians' cottage

3-ий уровень строения: magician's manor

#### *Карлики:*

1-ый уровень строения: dwarven home

2-ой уровень строения: dwarven hall

3-ий уровень строения: dwarven mansion

#### *Клерики:*

1-ый уровень строения: clerics' chamber

2-ой уровень строения: clerics' refuge

3-ий уровень строения: clerics' retreat

#### *Воры:*

1-ый уровень строения: thieves' hut

2-ой уровень строения: thieves' shack

3-ий уровень строения: thieves' house

#### *Эльфы:*

1-ый уровень строения: elf house

2-ой уровень строения: elven cottage

3-ий уровень строения: elven home

#### *Хафлинги:*

1-ый уровень строения: halfling lodge

2-ой уровень строения: halfling abode

3-ий уровень строения: halfling dwelling

**Поле.** Они имеют одинаковую цену и производительность у всех наций. Очень рекомендуемую при первой же возможности построить хотя бы одну плантацию - поле третьего уровня. Ее производительность воистину впечатляет!

Plot - огород (1-ый уровень);

farm - ферма (2-ой уровень);

plantation - плантация (3-ий уровень).

**Рыночная площадь (Marketplace)** - также весьма нужная постройка. Она увеличивает доход, правда, только тот, который Вы имеете от полей, а также осуществляет доступ к финансам второго уровня. Краткое пояснение: деньги, которыми может распоряжаться каждый клан, можно условно разделить на два уровня. Первый уровень - деньги, которые принадлежат только этому клану и никакой другой не может ими распоряжаться. Второй уровень - деньги, которые считаются общими, можно назвать это казной, а в игре они называются Common Fund. Эти деньги могут быть разделены между всеми нациями, т.е. каждый может запустить туда лапу, если не хватает своих денег. Каждая базарная площадь обеспечивает доступ к одной десятой всей казны; таким образом, любой клан, имеющий десятую и более базарных площадей, может при желании забрать себе все эти общие деньги и что-то на них построить.

Со временем казна опять пополняется независимо от Вашего вмешательства. Базарная площадь имеет только один уровень - первый.

**Специальное зернохранилище.** Довольно часто бывает так, что необходимо дополнительное хранилище для запасов еды, так как вместимости домов и замка недостаточно. Пожаростойкое. Специальное зернохранилище выполняет именно эту функцию: хранит собранную еду, причем в очень больших количествах. Одинакова для всех наций. Имеет три уровня:

1-ый уровень: storage shed;

2-ой уровень: storehouse;

3-ий уровень: granary.

На этом перечень самых основных построек можно считать завершенным. Далее следуют более продвинутые здания.

**Мосты, ворота и стены.** Все имеют один уровень. Мосты предназначены для пересечения рек, стены блокируют проход врагов и своих воинов; ворота не пропускают врагов, но свои могут проходить. Все эти сооружения бывают горизонтальной и вертикальной ориентации: горизонтальные обозначаются E/W - с востока на запад, а вертикальные - N/S (с севера на юг). Что до меня, то я никогда не пользовался этими вещами. Во-первых, их просто лень строить и тратить на это деньги, особенно тогда, когда их и так хватает. Во-вторых, гораздо проще создавать карательные отряды, которые встречают прущихся к Вам в гости монстров в чистом поле за пределами города, и уничтожать их там, а заодно при этом повышая уровень воинов этого отряда.

**Башня.** Очень полезна. Резко увеличивает поле зрения, и Вы сможете видеть, откуда идут гости, а заодно и где они живут. Одна башня последнего уровня примерно в середине карты показывает всю ее целиком.

**Заведения для улучшения оружия и брони.** Далее следует рассмотреть заведения, которые занимаются улучшением имеющегося оружия и брони. Как говорилось выше, изначально магической силой обладают только эльфы и маги, тогда как оружие прочих кланов считается обыкновенным. Некоторые монстры обладают иммунитетом к немагическим атакам, иначе говоря, один вампир может благополучно уничтожить целый клан карликов, которые просто не смогут нанести ему вреда. Для устранения этой социальной несправедливости существуют заведения, повышающие силу оружия и одновременно придающие этому оружию магическую мощь. Все кланы имеют такие заведения, но они обладают разным свойствами и, естественно, называются по-разному.

**Бойцы.** Они имеют два строения этого класса: одно предназначено для усиления оружия, другое улучшает броню.

Оружейные:

1-ый уровень строения: metalworks - металлообработка, увеличивает силу оружия на единицу (и оно становится магическим);

2-ой уровень строения: swordmaker's shop - мастерская по изготовлению мечей, увеличивает силу оружия на два;

3-ий уровень строения: forge - кузница, увеличивает силу оружия на три.

Изготовление брони:

1-ый уровень строения: leatherworks - кожаные работы, понижает ARMOR CLASS на единицу;

2-ой уровень строения: shieldsmith - изготовление щитов, понижает ARMOR CLASS на два;

3-ий уровень строения: armory - арсенал, понижает ARMOR CLASS на три.

**Маги.** Они не имеют строений, увеличивающих силу их магических атак, но обладают способностью строить сооружение, которое создает для них кольца защиты, что повышает их живучесть.

1-ый уровень строения: jeweler - ювелир, создает кольца +1;

2-ой уровень строения: ringmaker's shop - изготовление колец, создает кольца +2;

3-ий уровень строения: jeweler's shop - ювелирный магазин, создает кольца +3.

**Карлики:** подобно бойцам, имеют те же строения.

Оружейные:

1-ый уровень строения: metalworks - металлообработка, увеличивает силу оружия на единицу (и оно становится магическим);

2-ой уровень строения: swordmaker's shop - мастерская по изготовлению мечей, увеличивает силу оружия на два;

3-ий уровень строения: forge - кузница, увеличивает силу оружия на три.

Изготовление брони:

1-ый уровень строения: leatherworks - кожаные работы, понижает ARMOR CLASS на единицу;

2-ой уровень строения: shieldsmith - изготовление щитов, понижает ARMOR CLASS на два;

3-ий уровень строения: armory - арсенал, понижает ARMOR CLASS на три.

*Клерики:* имеют стандартную оружейную.

1-ый уровень строения: metalworks - металлообработка, увеличивает силу оружия на единицу (и оно становится магическим);

2-ой уровень строения: swordmaker's shop - мастерская по изготовлению мечей, увеличивает силу оружия на два;

3-ий уровень строения: forge - кузница, увеличивает силу оружия на три.

*Воры:* могут делать броню; кроме того, имеют стеклянных дел мастерскую, которая создает зеркала, чрезвычайно полезные при борьбе с медузами, а также линзы, повышающие эффективность башен.

Стекломастерская (имеет один уровень): glassworks

Изготовление брони:

1-ый уровень строения: leathervorks - кожаные работы, понижает ARMOR CLASS на единицу;

2-ой уровень строения: shieldsmith - изготовление щитов, понижает ARMOR CLASS на два;

3-ий уровень строения: armory - арсенал, понижает ARMOR CLASS на три.

*Эльфы:* могут строить заведения, увеличивающие силу выстрела из лука (сила их заклинаний от этого не изменяется).

1-ый уровень строения: arrowmaker's shop, создает стрелы +1;

2-ой уровень строения: arrowsmith, создает стрелы +2;

3-ий уровень строения: fletcher's shop, создает стрелы +3.

*Хафлинги:* имеют стандартную оружейную.

1-ый уровень строения: metalvorks - металлообработка, увеличивает силу оружия на единицу (и оно становится магическим);

2-ой уровень строения: swordmaker's shop - мастерская по изготовлению мечей, увеличивает силу оружия на два;

3-ий уровень строения: forge - кузница, увеличивает силу оружия на три.

Каждому клану необходимо только одно такое здание.

**Строения, позволяющие повышать уровень воина.** Следующие строения тоже есть у каждой нации, хотя опять же носят разные названия. Тем не менее, они выполняют абсолютно одинаковые функции: обеспечивают воинам возможность достичь высоких уровней. Строение первого уровня обеспечивает возможность тренировки до восьмого уровня, второго - до двенадцатого, а третьего - до шестнадцатого, что, впрочем, Вам не понадобится, так как в реальной игре практически невозможно довести воина до уровня выше девятого. Как и в случае предыдущих строений, каждому клану достаточно иметь только одно.

*Бойцы:*

1-ый уровень строения: guard house - дом охраны

2-ой уровень строения: drill house - дом муштровки;

3-ий уровень строения: training hall - тренировочный зал.

*Маги:*

1-ый уровень строения: mage school - школа магов;

2-ой уровень строения: mage college - колледж магов;

3-ий уровень строения: mage university - университет магов.

*Карлики:*

1-ый уровень строения: guard house - дом охраны;

2-ой уровень строения: drill house - дом муштровки;

3-ий уровень строения: training hall - тренировочный зал.

*Клерики:*

1-ый уровень строения: shrine - гробница;

2-ой уровень строения: church - церковь;

3-ий уровень строения: temple - храм.

*Воры:*

1-ый уровень строения: thieves' den - воровской притон;

2-ой уровень строения: black market - черный рынок;

3-ий уровень строения: thieves' guild - гильдия воров.

*Эльфы:*

1-ый уровень строения: nursery - питомник;

2-ой уровень строения: flower garden - цветочный сад;

3-ий уровень строения: elf garden - эльфийский сад.

*Хафлинги:*

1-ый уровень строения: social club - общественный клуб;

2-ой уровень строения: hall of fellowship - зал товарищества;

3-ий уровень строения: social hall - общественный зал.

Еще несколько полезных строений.

**Постоялый двор.** Одно из них, которое создает доход в приличном денежном измерении, а также предоставляет жилую площадь для клана, что, естественно, способствует



приросту населения, - постоянный двор. Это здание могут строить все кланы. Здесь чем больше, тем лучше. Когда у Вас клан будет развит хорошо, постройте, сколько сможете, этих сооружений: они приносят очень большую пользу и с ними развиваться можно значительно быстрее.

**Застава.** Если Вы хотите поселиться в удалении от своего замка, то просто так ничего не выйдет. Сначала надо будет построить заставу (OUTPOST), около которой можно будет уже строить все остальное. Лично мне никогда не приходилось строиться где-то вдалеке, ибо небольшой город, но с полностью доведенными до ума постройками, вмещает совершенно жуткое количество народа. Это строение имеет один уровень:

- Fighter Outpost - у бойцов;
- Mage Outpost - у магов;
- Cleric Outpost - у клериков;
- Thief Outpost - у воров;
- Dwarf Outpost - у карликов;
- Elf Outpost - у эльфов;
- Halfling Outpost - у хафлингов.

**Дом строителей.** Еще одна полезная вещь. Здания имеют свойство ветшать, хотя и медленно. Очень хлопотно бывает обходить довольно приличных размеров город и смотреть, какие конкретно здания нуждаются в ремонте, но это единственный способ их найти, никакой сводной информации игра не предоставляет. Дом строителей автоматически чинит все здания, нуждающиеся в ремонте, в конце каждого сезона. (Но денежки, требующиеся на ремонт, из Вас все равно вычитаются). Достаточно иметь по одному дому строителей на клан. В игре он называется Builders Hall. Здание имеет только один уровень.

**Лагерь лесничих (Foresters Camp).** Совершенно бесполезная вещь. Если Вам не лень, можете изучить, какая от него реальная польза, но я таковой не заметил.

**Банк.** Где-то в середине игры Вы начнете замечать, что Вам некуда складывать деньги. Сколь ни парадоксально это звучит, но столкнуться с этим в игре рано или поздно придется. Ваш замок изначально располагает определенной емкостью в этом отношении (главный замок вмещает 4000 золотых, а замки подчиненных кланов - 2000 золотых), но этого мало. Замки более высокого уровня вмещают больше денег, но это все равно не решение проблемы. К счастью, каждая нация может строить банки, в которых и хранятся деньги. Одного банка третьего уровня на целый клан более чем достаточно, если же Ваши деньги не будут влезать даже туда, Вам можно будет только позавидовать.

- 1-ый уровень: money dealer's shop - дом ростовщика;
- 2-ой уровень: bank - банк;
- 3-ий уровень: vault - подвал.

**Базар.** Если Вы будете играть за хафлингов, которые плодятся, как тараканы, то здания, о которых речь пойдет сейчас, понадобятся в больших количествах. Да и другие нации, которые производят еды больше, чем могут съесть, должны их иметь для своего же блага. Речь идет о базаре. Он торгует едой, причем только избыточной, и обменивает ее на деньги, то есть приносит доход. Для того, чтобы иметь возможность его построить, нужно иметь титул графа или выше:

- 1-ый уровень: trading post - торговая точка, обменивает 5 единиц еды на 5 золотых;
- 2-ой уровень: trade faire - ярмарка, обменивает 15 единиц еды на 15 золотых;
- 3-ий уровень: bazaar - базар, обменивает 40 единиц еды на 40 золотых.

**Заведения, создающие дополнительный доход.** Все нации, кроме бойцов, карликов и хафлингов, имеют заведения, создающие дополнительный доход. Имеет смысл строить такие вещи только у воров, потому что доход от этих строений у других наций очень мал, а стоимость их постройки весьма высока.

**Клерики:**

Эти что-то пишут, наверное, переквалифицировались в нотариусы в свободное время от молитв и разборок с разными милыми зверюшками. Но уж очень низкооплачиваемая работа.

- 1-ый уровень строения: clerk's office - офис клерка;
- 2-ой уровень строения: transcriber's shop - дом писцов;
- 3-ий уровень строения: scribery - переписочная.

**Маги:**

Маги делают какие-то снадобья и продают. Кстати, за это им могли бы платить и побольше.

- 1-ый уровень строения: apothecary - аптека;
- 2-ой уровень строения: alchemist's lab - лаборатория алхимиков;
- 3-ий уровень строения: magic mill - магическая мельница.

**Эльфы:**

Эльфы занимаются продажей игрушек из дерева. Ну и доход от этого соответствующий (небольшой, естественно).

- 1-ый уровень строения: woodcarver - резчик по дереву;
- 2-ой уровень строения: puppetmaker - изготовитель кукол;

3-ий уровень строения: toymaker - изготовитель игрушек.

Воры:

Воры имеют доход от азартных игр, по логике вещей, это должны быть приличные суммы и так оно и есть на самом деле.

1-ый уровень строения: dice den - притон для игры в кости;

2-ой уровень строения: card parlor - карточный зал;

3-ий уровень строения: gaming hall - игорный дом.

Кроме того, некоторые нации имеют строения, присущие только ей и обладающие весьма своеобразным эффектом.

Строения, присущие отдельным классам

Клерики могут строить бани, которые увеличивают стандартный размер боевой единицы, следствием чего является то, что они лучше дерутся (подробнее об этом см. в разделе "Воины").

1-ый уровень строения: steam bath - парилка, увеличивает размер боевой единицы на один;

2-ой уровень строения: bath house - банный дом, увеличивает размер боевой единицы на два;

3-ий уровень строения: public baths - общественные бани, увеличивает размер боевой единицы на три.

Эльфы могут строить деревья. Это, как уже говорилось, единственная нация, которая умеет с толком использовать деревья. В принципе, дерево - практически то же самое, что и поле: оно тоже создает доход и еду для населения. Дерево последнего уровня создает меньше еды и денег, чем плантация, но у него есть и преимущества. Об этом чуть ниже.

1-ый уровень строения: elf tree - эльфийское дерево;

2-ой уровень строения: elf grove - эльфийская роща;

3-ий уровень строения: elf forest - эльфийский лес.

Карлики строят здания, наличие которого позволяет с большей скоростью строить все остальные сооружения. Особой пользы от этого нет, но, если есть такая возможность, почему бы и не построить, особенно, когда надо напрягать мозги на предмет того, что бы еще построить, когда вроде бы все уже есть.

1-ый уровень строения: brick kiln - печь для обжига кирпичей;

2-ой уровень строения: stonemasonry - мастерская каменщиков;

3-ий уровень строения: mason's hall - дом каменщиков.

Хафлинги могут строить пекарни, которые производят еду зимой в очень больших количествах. Уместно при этом иметь много базаров.

1-ый уровень строения: bread shop - булочная;

2-ой уровень строения: bakehouse - дом пекарей;

3-ий уровень строения: bakery - пекарня.

Строения, присущие только главному клану

А теперь о последнем и тоже очень полезном сооружении. Это арена, ее можно построить, только имея ранг герцога или выше. Арена строится только главным кланом. Она имеет один уровень и примерно в полтора раза ускоряет рост мастерства абсолютно всех Ваших воинов (главного и подчиненных кланов). Можно построить только одну арену.

Полезные советы при постройке сооружений

Как уже говорилось, построить что-то можно только в том квадрате, где есть воин. Если в квадрате присутствуют воины разных кланов, то один клан (обычно - более богатый), воин которого стоит в квадрате, может строить здание для другого клана. Аналогично можно передавать от одного клана к другому уже готовые здания.

Все здания имеют свойство ветшать. Этот процесс почти незаметен, если в квадрате с постройками постоянно присутствует воин, но если строения остаются без присмотра, то они начинают рассыпаться в пыль буквально на глазах. В этом случае Вам надо будет срочно направить в данный квадрат любого воина; как только он прибудет туда, процесс прекратится. Обветшавшие здания можно чинить, но опять же в том случае, если в этом квадрате есть воин. Для починки щелкните курсором в виде лопаты на обветшавшем здании, а справа в меню выберите пункт REPAIR. У всех зданий есть определенный запас прочности, он тем выше, чем выше уровень здания. Он подписан в скобках за названием здания, если Вы кликните на нем курсором. Число до черты дроби показывает текущий запас прочности, за чертой - максимальный. Разрушающиеся здания покрыты трещинами, и их легко можно отличить от нормальных. Чем сильнее разрушено здание, тем более жалкий вид оно имеет на экране местности.

Помните, что строить заново гораздо дольше и дороже, чем чинить уже имеющиеся здания. Ремонт стоит гроши и производится моментально, тогда как постройка нового здания идет долго и влетает в копеечку.

Если при постройке здания Вам выдадут сообщение Location too narrow..., то это значит, что данное здание не умещается на местности там, где Вы хотите его поставить. Некоторые здания занимают только один элементарный квадрат, другие - два. Арена может быть построена только на целом свободном квадрате местности, она занимает все четыре элементарных квадрата.

## СЕЗОННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ. ОСТАНОВКА РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ.

Игра, как уже говорилось, протекает в режиме реального времени. Это значит, что нет такого понятия, как ходы своих и чужих, а просто время идет, и свои и чужие делают свои дела одновременно. Типичный пример - игра DUNE 2. Я полагаю, она-то знакома почти всем, так что будет нетрудно догадаться, что имеется в виду. Справа под экраном местности находятся песочные часы, медленно отсчитывающие время. Когда песок высыпается до конца, наступает смена времени года.

Как в жизни, в игре четыре времени года. Весна, лето и осень не отличаются ничем, разве что меняется ландшафт в экране местности и цвет карты. Проблемы начинаются с наступлением зимы.

Вы, наверное, уже поняли, что основной доход и обеспечение населения едой Вы получаете от полей. Ну а зимой, по логике вещей, на полях ничего не растет. В этой связи доход и продукция еды от полей уменьшается в четыре раз. Здорово, правда? Если Вы не успели запастись едой с предыдущих трех сезонов так, чтобы на зиму хватило, то народ начнет голодать и постепенно вымирать. Тут и проявляется преимущество эльфийских деревьев: они производят еды только в два раза меньше, а денежный доход от них всегда постоянен.

Вы можете приостановить время в игре, нажав кнопку PAUSE, тогда надпись на ней сменится на RESUME - "продолжить" и кнопка будет выглядеть "нажатой". Вы можете указывать, что построить (или для маньяков - разрушить), сгруппировывать и отдавать приказы своим воинам и так далее. Нажатие пробела продвигает время вперед на одно элементарное событие. Объяснять, что это такое, не нужно - Вы легко поймете сами. Время нельзя останавливать, если Вы находитесь на экране местности в том квадрате, где идет драка с монстрами. Нажатие на клавишу RESUME вновь включает нормальное течение времени.

## ПРОСМОТР СВОИХ КЛАНОВ

Для того, чтобы просмотреть, как идут дела, нужно поставить карту так, чтобы на экране местности находился замок того клана, который Вы хотите проконтролировать. В этом случае внизу под экраном местности появится надпись VIEW ..., где вместо многоточия стоит имя лидера клана.

Если Вы просматриваете подчиненный клан, то вместо экрана местности появляется статусный экран клана, а справа - меню, дающее возможность подробного просмотра воинов, строений и так далее. В статусном экране видно, сколько у Вас населения (POPULATION), сколько жилой площади - HOUSING (в тех же единицах, что и население, иначе говоря, если население у Вас 20, а жилой площади 100, то Вы можете не строить дополнительных домов, пока не будет 100 единиц населения. Также Вы можете смотреть, какой у данного клана доход (INCOME) и сколько всего золота он имеет, а также какое максимальное количества золота может иметь. Это напрямую связано с размерами замка и наличием банков (см. в строениях). Избыточное золото будет просто пропадать.

Меню справа дает Вам возможность просмотреть своих воинов - CENSUS, причем можно смотреть их как по уровням, так и всех сразу; перед Вами вместо экрана местности появляется большая карта, где видите расположение всех воинов; можно осматривать и постройки, принадлежащие данному клану. При этом на месте экрана местности появятся списки всех зданий, принадлежащих клану, который Вы просматриваете, а выбирая их в меню справа, сможете увидеть расположение на карте всех зданий какого-то одного типа. Также можно активизировать или снять опцию AUTO-BUILD, которая во включенном состоянии сама строит для этого клана здания. Я рекомендую всегда держать ее выключенной, а то выведет на расхлебате того, что она Вам построит. Лучше уж все делать самому, да и свалить вину за неудачи будет не на кого.

Меню просмотра главного клана несколько шире. В статусном экране Вы сможете увидеть данные, сколько еще построек необходимо возвести и какой процент довольных людей в Вашей империи нужно иметь для получения очередного титула. По большому счету, для получения очередного звания надо просто разнести замок какой-нибудь нечисти, после чего Вы тут же получите новый титул за свои великие боевые заслуги перед родиной. Так что туда можно особо и не смотреть.

Кроме того, из окна просмотра главного клана можно просматривать не только воинов и строения, принадлежащих главному клану, но и вообще всех кланов сразу (соответственно ALL CENSUS для всех воинов и ALL PROPERTY - для всех построек).

Если Вы уже смотрите какой-либо клан, то перейти к следующему можно, нажав кнопку NEXT LEADER в меню справа от статусного экрана, а переход к главному клану осуществляется нажатием находящейся по соседству кнопки с рангом лидера главного клана.

## ВОИНЫ

Теперь мы поговорим о воинах. Воин - это любая движущаяся фигурка на экране местности. Свои воины на карте обозначаются белыми точками, монстры - красными. Если навести курсор мыши на воина, он превратится в глаз (курсор, естественно, а не воина). Кликнув левой клавишей мыши, Вы получите картинку с изображением воина и список его характеристик.

Картинки достаточно красивые, ну да не в них счастье. Рассмотрим самые важные характеристики воинов, которые Вы можете почерпнуть, взглянув на информацию о данном бойце.

Вы, наверное, уже догадались, если, конечно, поиграли перед тем, как прочесть сие, что количество Ваших бойцов каким-то образом связано с населением. Более того, это так и есть в действительности. Но Вы также должны были заметить, что человечков, то бишь воинов, меньше, чем единиц населения, которым Вы располагаете. Тоже верно. Дело в том, что один человечек, то есть одна фигурка, обычно воплощает в себе не одну единицу населения, а несколько. Это первая надпись сверху справа от картинки с изображением воинов. Написано там следующее: UNIT OF ?. Вместо знака вопроса стоит число, которое и показывает, сколько единиц населения содержится в данной фигурке. Если сложить всех воинов по этому показателю, как раз и получится значение населения. Все очень просто. Я думаю, очевидно, что, чем больше единиц в одной фигуре, тем дольше ее не убьют в бою и тем сильнее она будет бить. Фактически это то же самое, как если бы одновременно били несколько фигур емкостью в одну единицу населения, а их бы убивали по очереди.

Следующая важная характеристика - уровень бойца и его опытность, неразрывно связанная с уровнем. Уровень - это некое число, и чем оно больше, тем сильнее воин. С ростом уровня возрастает сила атаки (но не защищенность от вражеских атак в понимании обычной брони), запас здоровья, то есть живучесть в бою, и максимальное количество боевых единиц, которое может вместить в себя одна фигур. Так что уровень должен быть как можно выше. Достичь уровня выше девятого практически за одну игру нереально, так что и не стремитесь.

Опытность - число так называемых "очков опыта" - EXPERIENCE POINTS. При достижении какого-то количества этих очков воин получает следующий уровень. Для получения следующего уровня необходимо набрать существенно больше этих очков опытности, чем было необходимо для получения текущего. Очки даются за бои с врагами, кроме того, считается, что все воины, помимо прочих занятий, тренируются, постоянно совершенствуя свое боевое мастерство, поэтому даже у не участвовавшего в боях воина опытность будет повышаться, хотя и не так быстро, как у постоянного "фронтвика". Уровень называется LEVEL, а опытность отображается под уровнем в виде разделенных чертой двух чисел: первое - текущее значение, второе - необходимое значение для получения следующего уровня.

Важный пункт - запас жизненных сил, живучесть, хитлойнты (на английский манер), телосложение или как Вам будет угодно. Чем больше это число, тем больше повреждений может принять на себя воин, прежде чем погибнет. Если фигура состоит из нескольких единиц, то сначала убивают одну, потом другую и так далее, фигура же остается внешне неизменной до тех пор, пока не погибнет вся целиком - тогда она просто исчезает.

Вы можете просмотреть всех воинов в данном квадрате, выбирая в меню справа NEXT или PREVIOUS, соответственно, следующий воин или предыдущий. Если в квадрате есть монстры, то Вы увидите и информацию о них. Они по описанию ничем не отличаются от Ваших воинов за исключением того, что у них нет понятия уровня, а есть только значение опытности, обозначаемое XP VALUE.

Изображение воинов с уровнем от четвертого и выше отличается от воинов первых трех уровней, чтобы Вам легче было ориентироваться, кто крут, а кто еще зелен для серьезных боев. Например, маги высоких уровней носят фиолетовые одежды, а маги низких уровней - серые. Различия у других кланов менее заметные, но все равно присутствуют.

## **УПРАВЛЕНИЕ ВОИНАМИ. БОЙ**

Под картинкой воина есть три кнопки: READY - готов, HOME - дома и UNASSIGNED - неприписанный. Это статус фигуры, который коренным образом определяет ее поведение в тот момент, когда она Вам для чего-то понадобится.

Для того, чтобы было более понятно, сначала я расскажу о принципе перемещения воинов по карте. Так как Вы не можете выбрать отдельно какого-либо воина и куда-то его послать, приходится действовать сильно обходным путем. Но, впрочем, он имеет свои преимущества.

Каждый клан отображен в правом нижнем углу экрана красной пирамидкой, фиолетовой полосой под ней и подписью с именем лидеров клана. Подпись оставим в покое и обратимся к пирамидке с полосой.

Если Вы кликнете на этой иконке у какого-либо клана, то увеличенная пирамида с полосой появится вместо компаса, который сдвигает карту на один квадрат. Если кликнуть на пирамидке, то можно распределить занятия своих воинов ИМЕННО В ДАННОМ КВАДРАТЕ КАРТЫ!!! И ни в каком другом, для этого надо будет перейти в другой квадрат и повторить сначала всю процедуру. Изначально установки заданы примерно поровну. Варьируются три параметра: сколько усилий все бойцы данного клана в данном квадрате уделяют постройке зданий (именно от этого зависит скорость постройки: если в один квадрат загнать двадцать воинов одного клана, здание будет построено в двадцать раз быстрее, чем когда там стоит только один воин); сколько времени воины уделяют тренировке, от этого зависит скорость, с которой они получают очки опытности и, соответственно, уровни, и как быстро фигура будет отраста ь по количеству боевых единиц. Менять эти установки - довольно хлопотное занятие,

и без этого вполне можно обойтись, особенно если игрок - человек ленивый. Но вот без использования полосы Вам обойтись никак не удастся.

Полосой Вы передвигаете своих воинов из одного места в другое. Я уже говорил, что Вы не можете взять конкретную фигуру и привести ее в другое место. Применяется следующая методика.

Вы перемещаетесь по карте в тот квадрат, куда хотите переместить определенное количество воинов какого-то клана. Далее Вы кликаете в каком-то месте на этой полосе. Слева от места клика она станет красной и вам скажут, что какое-то количество свободных воинов привлечено в данный квадрат. Если Вы кликнете на правой стороне полосы, то в указанный квадрат попрутся все, кто свободен (но только из данного клана, то есть того, чью пирамидку с полоской Вы выбрали).

Теперь вернемся немного к началу. Как уже говорилось, воины бывают готовые, домашние и неприписанные. Вновь появившаяся фигура - всегда неприписанный воин. Фигуры, носящие этот статус, официально свободны до тех пор, пока не найдут себе свободный квадрат, где автоматически обособятся и станут домашними. Домашние воины строго привязаны к своему квадрату: они никуда не пойдут, если Вы привлекаете в какой-то квадрат воинов этого клана. Готовые (READY) всегда в боевой готовности и не изменяют свой статус. На карте они обозначены мигающей белой точкой. Эти воины идут в квадрат, куда Вы их направляет в первую очередь.

**Бой.** Поскольку игрушка ориентирована на полный геноцид соседствующих с Вами монстров, бой является очень важным элементом игры. Сразу замечу, что Вы не можете управлять своими воинами в процессе боя, так что разборки проходят на "автопилоте". Вы можете лишь наблюдать за ходом битвы сами либо же уйти в другой квадрат карты и наблюдать за сообщениями, показывающими, кто погиб в бою.

Я никогда не смог отказать себе в удовольствии лично понаблюдать за ходом разборки, хотя опыт показывает, что гораздо лучше поступать наоборот. Во-первых, чисто с точки зрения торможения машины: если Вы не наблюдаете за боем, то процесс завершится гораздо быстрее, нежели в случае показа Вам всех красочных картинок с битвой. Кроме того, замечено, что если Вы воюете лучниками, то они расстреливают врагов гораздо эффективнее тогда, когда Вы за ними не смотрите (в меньшей степени относится и к магам). Еще один совершенно выдающийся прокол: если Вы довели главный замок до третьего уровня (он должен называется STRONGHOLD - твердыня), то можете за него вообще не беспокоиться - когда туда придут монстры, просто перейдите в другой квадрат и подождите - замок сам "уничтожит" всех врагов, медленно и верно. Но если Вы будете находиться в квадрате замка, ничего не произойдет. Имейте это в виду.

Если наблюдать за боем, то увидите, как Ваши мужчины и дамы дерутся с монстрами. Вместо песочных часов появляется полоска - частично красная, частично белая. Красная - сумма жизненных сил монстров, белая - Ваших бойцов, так что можно увидеть в чью пользу склоняется чаша весов. Отдельно хотел бы рассмотреть заклинания магов, эльфов и клериков.

### Заклинания

#### Маги и эльфы:

*Magic Missile* - магическая стрела. Маг выпускает голубую стрелу, которая летит во врага и взрывается. Ущерб средний.

*Fireball* - огненный шар. Маг выпускает большой шар огня, а дальше - как с предыдущим заклинанием. Наносит большой ущерб.

*Lightning* - молния. Из рук мага вылетает молния. Самое сильное атакующее заклинание. Только у магов и эльфов не ниже четвертого уровня.

*Charm* - зачаровать. Маг кидает в жертву маленький шарик, и, если повезет, жертва застынет на месте.

*Sleep* - сон, то же самое, но срываете всегда.

*Web* - паутина. Из пальцев мага вылетает паутина, которая опутывает жертву, и та на какое-то время теряет способность атаковать.

#### Магия клериков.

*Cure Light Wounds* - излечить легкие раны. Клерик бросает маленький шарик в коллегу или себя и восстанавливает небольшое количество здоровья.

*Turn Undead* - убить мертвого. Действует на скелетов и уайтов, на вампирах эффект практически не проявляется. Клерик поднимает руку и сразу убивает целиком какое-то количество боевых единиц в фигуре монстра (иногда сразу всю фигуру).

**Стратегическая цель:** Вы должны отыскивать замки монстров и разрушать их, ибо в этих замках они и плодятся. На карте могут быть несколько замков одних и тех же монстров. После того, как Вы разрушите замок монстров (клик на замке и в меню выбрать DEMOLISH, при этом в квадрате уже не должно быть монстров), все оставшиеся монстры из этого замка пойдут к Вам на штурм всей толпой, а не по одному-два, как обычно. Поэтому сначала лучше перебить всех вокруг замка, а потом уже атаковать сам замок.

Когда Вы разрушите все замки врагов на карте, появятся новые. Это вторая волна монстров. Надо опять уничтожить всех монстров, и тогда вы победили (если вы NEUTRAL или CHAOTIC).

## МОНСТРЫ

Этих милых зверей в игре предостаточно. Одни настолько тупы, что с ними даже неинтересно драться, другие довольно злы, а иные просто ужасны. Сейчас мы поговорим о них поподробнее.

*Red Dragon* - красный дракон. Атакует выдыхаемым из пасти огнем. Сам получает половину вреда от атак огнем. Обладает очень сильной броней, но довольно безобиден, так как имеет одну боевую единицу в фигуре. Но если их много, все не так просто.

*Skeleton* - скелет. Атакует мечом. Этих друзей уже десять в одной фигуре, хотя сами они довольно хилые товарищи. Пачка клериков без особого труда может с ними разделиться.

*Orc* - орк. Туп и отдельного описания даже не заслуживает.

*Evil Fighter* - "плохой боец". Еще бывают плохие маги, клерики и воры. Такие же, как Ваши, но Вам придется с ними воевать, только и всего.

*Carrion* - падаль. Честно говоря, не встречал.

*Crawler* - краб. Тоже ни разу не видел.

*Giant Ant* - гигантский муравей. Этот друг будет попадаться очень часто. У него довольно большой запас здоровья, а комплектация одной фигуры десятью боевыми единицами делают его очень серьезным противником, особенно на ранней стадии.

*Harp* - гарпия, полуженщина-получудище. Монстр средней злобности, особых проблем с ними не бывает.

*Dire Wolf* - ужасный волк. Скорее похож на облезлую серую собаку. Я бы сказал, что это сильно ослабленный вариант гигантского муравья. Убиваются достаточно легко, но один на один все-таки не стоит.

*Giant Bat* - гигантская летучая мышь. Один из самых слабых монстров.

*Blast Spore* - спора. Что-то черное и очень противное. Довольно гадкий зверь, обладающий противными магическими атаками. Но далеко не самое страшное, что Вас может встретить.

*Kobold* - коболд. Самый слабый монстр. Его легко убивает один на один любой воин низкого уровня. Коболд похож на маленькую противную собачку, ходящую на задних лапах.

*Obsidian Statue* - обсидиановая статуя. Большая черная статуя, которая очень круто дерется. Но тоже одна боевая единица на фигуру, и в целом они не такие уж и страшные.

*Giant Toad* - гигантская жаба. Нарисовано что-то большое, страшное, злобное и противное, но ее жалкая сущность от этого не меняется. Жаба очень хилый монстр, несмотря на внушительный внешний вид.

*Hobgoblin* - хобгоблин. Очень страшный зверь. Чуть-чуть посильнее коболда, хотя такие мелочи по большому счету трудно заметить в реальном бою. Короче, тоже очень хилое существо.

*Manscorpion* - даже не знаю, как это будет по-русски. И, кстати, тоже ни разу его не видел.

*Giant Scorpion* - гигантский скорпион. Ну, большой, ну, с жалом. Драться не умеет и довольно хил в плане жизненных сил. Тем не менее обладает гнусной способностью атаковать ядом, а отравленный воин почти не жилец. Но все равно серьезным соперником назвать его язык не поворачивается.

*Wood Golem* - лесной голем. Монстр средней злобности. Он обладает иммунитетом к стрелам, то есть лучники не могут нанести ему вред принципиально. По боевым качествам монстр довольно средний.

*Evil Mage* - злой маг. Очень гнусен. Я полагаю, Вы воюете большой пачкой крутых магов, которые технично сносят все на своем пути, не особо обращая внимание на тех, кого они бьют. Ну а это то же самое, только Вам придется с ними воевать и не более того. Можете организовать соревнование типа "стенка на стенку". Лично я их очень не люблю. Выглядят они как обычные маги, только носят черные одежды.

*Medusa* - медуза. Видимо, прототипом послужила мифическая Медуза Горгона, один взгляд на которую обращал человека в камень. С ними очень эффективно сражаются воры, вооруженные зеркалами (кстати, эти самые зеркала больше ни на что и не годятся). Посылать туда других воинов - маниакальная затея, это напрасный перевод на мясо достойных бойцов. Приберегите их для других монстров, их очень много.

*Evil Cleric* - злой клерик. Ничего особенного. Рядом со злым магом - просто щенок.

*Evil Thief* - злой вор. Тоже ничего выдающегося.

*Wight* - уайт, по-русски "существо". Выглядит как древнеегипетская мумия. Это уже серьезно, надо остановиться подробнее.

Уайт не восприимчив к немагическим атакам. Это значит, что воины, не обладающие магическим оружием, принципиально не могут нанести ему вреда. Этот монстр не обладает большим запасом здоровья (9 хитпойнтов на боевую единицу), но фигура содержит десять таких единиц. Помимо этого уайт обладает магическими атаками: он может вытягивать жизнь из жертвы, то есть уменьшать максимальный запас жизненных сил у всех боевых единиц Вашей фигуры, а также опускать воинов на один уровень. Это один из самых неприятных монстров.

*Blue Dragon* - синий дракон. Такой же, как красный, атакует молниями. Сам получает половинный вред от атак молниями магов и эльфов.

*Purple Worm* - пурпурный червь. Усиленный вариант муравья. В бою довольно медлителен, но обладает сильной атакой и большим запасом жизненных сил. К счастью, он может только тупо драться (в отличие от уайтов и вампиров).

*Griffon* - грифон, мифическое создание, помесь льва с орлом. Никакими особыми боевыми качествами не выделяется.

*Stone Giant* - каменный гигант. Очень большой мужик, который больно швыряется здоровенными камнями. С ними очень неприятно воевать при нападении на их замок, так как они встают в кучу и начинают кидать камни вокруг себя во все стороны. Сила атаки этими камнями очень велика, так что одна радость в том, что у них только одна боевая единица в фигуре.

*Troll* - тролль. Еще одна зверюга, присутствующая практически во всех играх подобной идеологии. Как и положено, туп, медлителен, хотя и довольно силен. Но с гигантами в сравнение не идет.

*Fire Giant* - огненный гигант. К нему в полной мере применимо все сказанное ранее про каменных гигантов, но они чуть-чуть посильнее.

*Lesser Phoenix* - малый феникс. Этого монстра я тоже ни разу не встретил.

*Minotaur* - минотавр, получеловек-полубык, вооруженный топором. Монстр средней мощности, нельзя сказать, что он слабый, но и на сильного он никак не тянет.

*Cockatrice* - кокатриса, мифическое создание, гибрид змеи и петуха. Кокатриса обращает жертву в камень простым прикосновением. Это довольно мощные враги, хотя бы потому, что они превратят в камни всех Ваших воинов раньше, чем сообразите, что с ними случилось. Здесь надо применять хитрость: когда у Вас будет достаточно окаменевших воинов, нажмите глаз на одном из них, после чего выйдите обратно в экран боя, тогда все окаменевшие бойцы опять станут нормальными. Но тем не менее превращение в камень еще и отнимает жизненные силы.

Кокатрисы похожи на красных петухов.

*Vampire* - вампир. Самое ужасное создание, с которыми придется встретиться. Если они начали приходить к Вам на ранней стадии игры, лучше сразу начинать новую. Все, что ранее говорилось про уайтов, применимо к вампирам: они тоже убиваются только магией и имеют десять единиц на фигуру. Одна единица имеет 24 хитпойнта. Вампир может кидаться заклинаниями сна и зачаровывания, высасывать из жертвы жизнь, опускать воина сразу на два уровня и восстанавливать силы прямо в бою. У него очень крепкая броня. Один на один (фигура на фигуру) с ним может справиться только маг или эльф с уровнем не ниже восьмого-девятого, да и то не факт. Их нужно давить огромной массой своих воинов.

Вампир - человек в черном плаще.

*Mindark* - глава монстров. Он появляется только во второй волне нашествия монстров, и обычно его замок, помимо его самого, охраняют другие сильные монстры (статуи, вампиры, злые маги и так далее). Он имеет только одну единицу в фигуре, и поэтому довольно легко убивается, хотя его боевые показатели лучше, чем у любого другого монстра. С его смертью Вы не добьетесь полной победы, как я уже говорил, надо уничтожить всех монстров на карте.

## THE TERMINATOR: FUTURE SHOCK

Фирма - Bechesda Softworks. Год выпуска - 1996.

### 1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор: 486DX-50 рекомендуется как минимум.

Память: 6900 kB RAM (но игра идет и при 6500).

Мышь: необходима.

Дополнительное место на жестком диске: 5 Mb (игра создает на ЖД файл, судя по всему это - тот самый уровень, который Вы в данный конкретный момент проходите).

CD-ROM DRIVE: для фирменной версии подойдет 2-х скоростной.

Место, занимаемое игрой на жестком диске: "пиратская версия" - чуть более 40 Mb (вместе со всеми сохраненными играми); фирменная CD-версия - от 9 до 38 Mb (без сохраненных игр) по Вашему усмотрению.

Размер фирменной игры на CD около 56 Mb.

### 2. ЗАПУСК ИГРЫ

Сначала мы, естественно, будем рассматривать пиратскую версию игры. В ней вырезаны вступительный и заключительный мультфильмы, но не отчаивайтесь - Вы немного потеряли: мультики очень короткие, хотя сделаны весьма неплохо, особенно заключительный. Честно говоря, мне совершенно непонятно, чем руководствовались американские хакеры, когда не включили эти мультики в свою версию. В принципе, разница не столь уж и велика.

Но мы несколько отвлеклись от темы. Итак, запуск игры. Судя по всему, "перегонка" с CD ("rip-off") была произведена не совсем корректно, а может быть, тут какие-то глюки в

самой программе, связанные с применением технологии компакт-диска. Впрочем, возможно, что причиной всему служит какое-то несоответствие моего "железа" (config и autorexes я много раз менял, а сбой оставался по-прежнему, так что это не программная несовместимость).

Впрочем, будем действовать по порядку. Вы должны:

- 1) создать в корневом каталоге (т. е. в C:\ или в D:\) директорию "Shock";
- 2) разархивировать в эту директорию игру;
- 3) при необходимости отредактировать файл INSTALL.DAT (вместо D:\SHOCK поставить C:\SHOCK, если установили игру на этот диск);
- 4) запустить файл SETUP.EXE и установить звуковую карту (если она есть, но без звука эта игра многое теряет).

Если же Вы играете фирменную версию, то перейдите на Ваш CD-ROM DRIVE (обычно это - D:\). Там найдите файл Install.exe и запустите его. Выберите драйв и подкаталог, в который Вы будете устанавливать игру.

Потом установите звуковую карту (см. выше).

### 3. СЮЖЕТ ИГРЫ

Человек любит сериалы. И книжные, и киношные, и телевизионные. Есть, чтобы там не бубнили критики, какое-то очарование от встречи со старыми друзьями. И вот фирма "Bechesda Softworks" явно взяла этот принцип на вооружение. Сначала был "The Terminator: 2029", потом "The Terminator: Rampage".

И вот теперь новая часть этого игрового сериала - "The Terminator: Future Shock"...

В сюжете данной игры фирма "Bechesda" все перевернула с ног на голову (когда доиграете игру до конца, Вы поймете, что я имею в виду). Лично мне это не нравится: нельзя отклоняться от классических канонов (фильмы Д. Камерона - это и есть классический канон). Однако Вы можете рассматривать данную игру как один из возможных вариантов мрачного будущего человечества.

Итак, Лос-Анджелес, 2015 год от рождества Господа нашего. Человек сам создал нож, которым чуть не перерезал себе горло, - компьютерную сеть "Skynet".

Проклятые электронные мозги развязали ядерную войну и превратили Землю в преддверие Ада. Вам суждено было выжить в ядерном пожарище, но потом Вы оказались в плену у машин.

Но Человек - это звучит гордо, как сказал классик. Роботы совершили ошибку, привезя Вас в лагерь смерти для последующей ликвидации. Раздобыв кусок свинцовой трубы, Вы воспользовались обстановкой и решили попытать счастья. В конце концов, лучше умереть, сражаясь, чем жить на коленях. Вы ловко миновали защитный периметр лагеря смерти, но за Вами увязался один из роботов. И вот как раз тогда, когда все для Вас должно было закончиться, Вам на помощь пришел сержант Робертс - солдат Движения Сопротивления, организованного Джоном Коннором. К сожалению, Робертс получил смертельное ранение в бою и, умирая у Вас на руках, завещал Вам закончить его боевую задачу - передать собранные им разведанные руководству Сопротивления.

Что ж, время машинам платить по счетам.

Приготовьтесь встретить будущее в мрачном мире The Terminator: Future Shock...

### 4. УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

После запуска игры Вы попадаете в основное игровое меню. Оно состоит из:

**NEW GAME** - начать новую игру;

**LOAD** - загрузить ранее сохраненную игру;

**SAVE** - сохранить игру (эта опция действует только тогда, когда Вы вызвали меню во время исполнения очередного задания);

**OPTIONS** - подменю, включающее в себя:

Sound - регулировка громкости звуковых эффектов (стрельба и т. п.);

Music - регулировка громкости музыки;

Reverse Stereo - поменять направление стереоканалов (звук, приходивший через левый канал, будет слышен через правый канал);

Difficulty Level - уровень сложности игры от низкого (Low) до среднего (Med) и высокого (High), уровни сложности отличаются наличием разного количества боеприпасов, которое Вы будете находить во время выполнения задания, количеством врагов, их агрессивностью;

Controls - установить клавиши управления;

Detail - установка уровня графического разрешения;

Exit - возврат в предыдущее меню;

**QUIT** - выход в DOS.

Основное игровое меню можно вызвать в любой момент во время выполнения задания, нажав клавишу "ESC".

Кроме того, после выполнения очередного задания Вы попадаете в меню базы, которое состоит из:

**BEGIN** - начать выполнение данного задания;

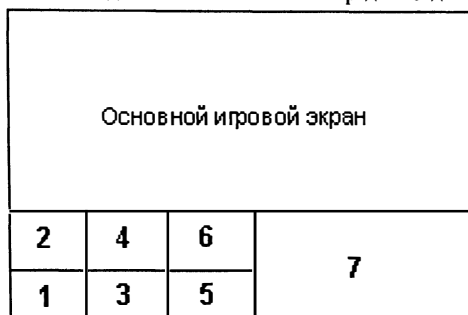


**BRIEFING** - побеседовать с людьми в комнате, чтобы получить подробную информацию о предстоящем задании;

**TACTICAL** - просмотреть информацию о врагах (только о тех, с которыми Вы уже встретились, так что в предстоящем бою Вы всегда сможете ожидать появления чего-то нового);

**STATISTICS** - статистика (сколько врагов Вы уничтожили, сколько раз попали при стрельбе).

Когда начнете выполнять очередное задание, то перед Вами будет вот такое окно:



Основной игровой экран показывает то, что вокруг Вас есть.

Цифрами внизу обозначены:

1 - вид выбранной в данный момент гранаты;

2 - гейгеровский счетчик показывает уровень радиации. Всего таких уровней три: "безопасно" (SAFE), "осторожно!" (CAUTION) и "опасно!" (DANGER) Радиация существенно снижает Ваши броню и здоровье;

3 - выбранное в данный момент оружие. В нижнем правом углу цифрами показано количество оставшихся для данного оружия боеприпасов;

4 - компас помогает Вам ориенти-

роваться среди руин Лос-Анджелеса 2015-го года;

5 - показатель Вашего здоровья: чем он длиннее, тем для Вас лучше;

6 - показатель брони. Броня принимает на себя повреждения от оружия роботов и взрывов;

7 - окно связи. Любое радиосообщение командования Сопротивления (т.е. компьютера) будет воспроизводиться тут.

Управление Вашими действиями непосредственно во время задания осуществляется клавиатурой и мышью одновременно.

Движения мыши - Ваши повороты в разные стороны, изменение угла зрения (посмотреть вверх или вниз) Нажатие левой клавиши - применение выбранного в данный момент оружия, нажатие правой клавиши - применение выбранного в данный момент вида взрывчатого вещества.

Клавиши клавиатуры (большую их часть Вы можете переназначить через главное игровое меню; см. выше):

1-7 - выбор имеющегося у Вас оружия (подробнее см. раздел #5);

F1-F5 - выбор имеющихся у Вас видов взрывчатых веществ (подробнее см. раздел #5);

Чтобы подобрать какой-либо предмет, лежащий на земле (к примеру, обойму патронов), просто пройдите по этому месту;

Walk forward - движение вперед;

Walk backward - движение назад;

Turn right - поворот направо;

Turn Left - поворот налево;

Slide right - движение вбок вправо;

Slide left - движение вбок влево;

Slide mode - включить режим движения (при этом нажатие на любую клавишу движения будет сдвигать Вас в ту или иную сторону);

Run mode - включить режим бега (действует, пока нажата данная клавиша);

Look up - посмотреть вверх (поднять голову);

Look down - посмотреть вниз (опустить голову);

Central head position - отцентровать плоскость зрения;

Jump up - прыжок;

Crouch down - присесть (двигаться в таком положении Вы не можете);

Open door/activate/use - произвести действие (открыть дверь, дернуть за рычаг, нажать на кнопку и т.п.);

Fire weapon - выстрел из выбранного оружия;

Throw grenade - бросить гранату/установить заряд замедленного действия;

Automap - включение автокарты.

В данной игре Вы можете (и будете) пользоваться не только своими усталыми ножками, но будете ездить в специально оборудованной машине и даже летать на переделанном воздушном аппарате-роботе.

Вот как управлять движением в этих случаях:

#### ***При езде на автомобиле:***

движение вперед - клавиша "Walk Forward";  
движение назад - клавиша "Walk Backward";  
поворот направо - клавиша "Slide Right";  
поворот налево - клавиша "Slide Left";  
посмотреть вверх - движение мыши в соответствующую сторону;  
посмотреть вниз - движение мыши в соответствующую сторону;  
посмотреть направо - движение мыши в соответствующую сторону;  
посмотреть налево - движение мыши в соответствующую сторону;  
выстрел из лазерной пушки - клавиша мыши "Fire";  
выстрел из ракетной установки - клавиша мыши "Throw".

#### ***При полете на воздушном аппарате:***

движение вперед - клавиша "Walk Forward";  
движение назад - клавиша "Walk Backward";  
поворот направо - движение мыши в соответствующую сторону;  
поворот налево - движение мыши в соответствующую сторону;  
изменение угла зрения - движение мыши в соответствующую сторону;  
подняться вверх - клавиша "Jump";  
опуститься вниз - клавиша "Crouch";  
выстрел из лазерной пушки - клавиша мыши "Fire";  
выстрел из ракетной установки - клавиша мыши "Throw".

### **5. ВАШ АРСЕНАЛ**

Арсенальчик у Вас весьма и весьма внушительный. Есть и огнестрельное оружие, и энергетическое оружие, и несколько видов взрывчатки. Единственное "но": все это великолепно не проработано, т. е. несколько видов оружия обладают одними и теми же свойствами. Разница между ними - только "сила" выстрела (т. е. размер повреждения, которое они наносят врагу).

Клавиши вызова оружия - цифровые клавиши на буквенной (основной) клавиатуре. При этом разные виды оружия одного и того же класса вызываются последовательным нажатием на одну и ту же клавишу. Причем, первым будет вызвано самое мощное оружие в данном классе.

Итак, у Вас имеются:

#### ***ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ***

1) Кусок свинцовой трубы. С ним Вы начинаете игру.

Тип боекомплекта: не требует.

Скорострельность: смеетесь, что ли?

Дальность действия: ближний бой.

Вызывается это оружие клавишей 1.

Применять это оружие против: вот это и непонятно - кого Вы решили трубкой этой напугать? Единственное применение трубы - вскрывать (разбивать) ею ящики, которые Вы встретите в игре (см. раздел #6) За счет этого экономятся боеприпасы.

#### ***АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ***

2) Автомат "Узи". Ну, это уже на что-то похоже. Калибр маловат, конечно, но кое-кого Вы завалите.

Тип боекомплекта: патроны (bullets).

Скорострельность: за один выстрел выплевывает 1 патрон. Способно стрелять очередями.

Дальность действия: практически не ограничена (Вы можете поразить любую цель, которую видите на экране, на каком бы удалении она не находилась).

Максимально возможное количество боезапаса для этого оружия: 750.

Вызывается это оружие клавишей 2.

Применять это оружие против: "Искателей", Raptor.

3) Штурмовая винтовка M-16 - более мощное оружие, чем "Узи".

Тип боекомплекта: патроны (bullets).

Скорострельность: за один выстрел выплевывает 2 патрона. Способно стрелять очередями.

Дальность действия: практически не ограничена (Вы можете поразить любую цель, которую видите на экране, на каком бы удалении она не находилась).

Максимально возможное количество боезапаса для этого оружия: 750.

Вызывается это оружие клавишей 2.

Применять это оружие против: "Искателей", Raptor.

4) Пулемет (Machine Gun) - классная штука, только вот патроны жрет - не напасешься!

Тип боекомплекта: патроны (bullets).

Скорострельность: за один выстрел выплевывает 3 патрона. Способно вести непрерывный (пока не отпустите соответствующую клавишу) огонь.

Дальность действия: практически не ограничена (Вы можете поразить любую цель, которую видите на экране, на каком бы удалении она не находилась).

Максимально возможное количество боезапаса для этого оружия: 750.

Вызывается это оружие клавишей 2.

Применять это оружие против: "Искателей", Raptor, всех видов Терминаторов.

#### **ПОМПОВОЕ ОРУЖИЕ**

5) Дробовик (Shotgun) - один из лучших видов оружия. Очень мощный выстрел, но с увеличением расстояния до цели точность попадания уменьшается за счет разлета дробин.

Тип боекомплекта: дробь (shotgun shells).

Скорострельность: за один выстрел выплевывает 1 заряд дробин. Время перезарядки очень велико.

Дальность действия: в принципе тоже не ограничена, но из-за неточности стрельбы против сильно удаленных целей применять не рекомендуется.

Максимально возможное количество боезапаса для этого оружия: 200.

Вызывается это оружие клавишей 3.

Применять это оружие против: "Искателей", Raptor и прочих, но особенно рекомендуя его для расправы со всякими летающими гадами.

#### **ГРАНАТОМЕТ**

6) Гранатомет (Grenade Launcher) - это оружие стреляет осколочными гранатами, которые Вы сможете время от времени находить. Учтите, что осколочные гранаты Вы сможете еще и просто кидать, как и все остальные гранаты.

Тип боекомплекта: осколочные гранаты (Fragmentation Grenades).

Скорострельность: низкая. Время перезарядки велико.

Дальность действия: средняя, шагов 20-30.

Максимально возможное количество боезапаса для этого оружия: 50.

Вызывается это оружие клавишей 4.

Применять это оружие против: почти всех, кроме супертанка "Голиаф" и башен, т.к., пока Вы подойдете к ним на расстояние выстрела, они успеют Вас расстрелять.

#### **РАКЕТНОЕ ОРУЖИЕ**

7) Ракетная пусковая установка (Rocket Launcher) - САМОЕ МОЩНОЕ оружие в игре. Поражает кого угодно, даже сверхмощного робота-танка "GOLIATH" (правда, придется стрелять несколько раз).

Тип боекомплекта: ракеты (rockets, они попадают довольно редко, вследствие чего не спешите по всякому поводу вскидывать на плечо ракетную пусковую установку).

Дальность действия: практически не ограничена (Вы можете поразить любую цель, которую видите на экране, на каком бы удалении она не находилась).

Скорострельность: за один выстрел выплевывает 1 ракету. Время перезарядки - незначительное.

Максимально возможное количество боезапаса для этого оружия: 100.

Вызывается это оружие клавишей 5.

Применять это оружие против: всех, но лучше всего - против особо крутых и медлительных.

#### **ЛАЗЕРНОЕ ОРУЖИЕ**

8) Лазерное ружье (Laser Rifle) - очень неплохое оружие, только боезапас жутко быстро тратит. Но у этого оружия есть один ОГРОМНЫЙ плюс - оптический (снайперский) прицел. Этот прицел показывает на маленьком квадратном экранчике тот участок основного игрового экрана, на который направлен ствол ружья. Вся штука в том, что на экране прицела этот участок показывается увеличенным в 3-5 раз (я затрудняюсь определить более точно). Так что, если впереди у Вас что-то замаячило или заблестело, возьмите в руки ружье и наведите на интересующий Вас объект. Таким образом Вы можете как следует разглядеть интересующий Вас предмет и решить, стоит ли в него стрелять или нет.

Тип боекомплекта: энергетические батареи (energy cells).

Скорострельность: высокая (хотя и меньше, чем у пулемета).

Дальность действия: не ограничена.

Максимально возможное количество боезапаса для этого оружия: 800.

Вызывается это оружие клавишей 6.

Применять это оружие против: средних и слабых противников на большом расстоянии (Raptor, воздушный разведчик).

9) Лазерная пушка (Laser Cannon) - скорострельность такая же высокая, как и у лазерного ружья, а сила выстрела в два раза больше.

Тип боекомплекта: энергетические батареи (energy cells).

Скорострельность: высокая (такая же, как и у ружья).

Дальность действия: не ограничена.

Максимально возможное количество боезапаса для этого оружия: 800.

Вызывается это оружие клавишей 6.

Применять это оружие против: почти всех противников на большом расстоянии (исключение составляет особо мощный противник - супертанк Goliath).

## **ПЛАЗМЕННОЕ ОРУЖИЕ**

10) Плазменный пистолет (Phased Plasms Pistol) - как ни странно, это отличное оружие. Оно тратит мало энергии за выстрел, а сила выстрела сравнима с силой выстрела лазерного ружья.

Тип боекомплекта: энергетические батареи (energy cells).

Скорострельность: низкая.

Дальность действия: не ограничена.

Максимально возможное количество боезапаса для этого оружия: 800.

Вызывается это оружие клавишей 7.

Применять это оружие против: слабых и средних противников.

11) Плазменное ружье (Phased Plasma Rifle) - более мощное оружие, чем пистолет (по силе выстрела приблизительно равно лазерной пушке), но и энергии потребляет больше, чем пистолет.

Тип боекомплекта: энергетические батареи.

Скорострельность: средняя.

Дальность действия: не ограничена.

Максимально возможное количество боезапаса для этого оружия: 800.

Вызывается это оружие клавишей 7.

Применять это оружие против: всех, кроме особо сильных и быстрых противников.

12) Плазменная пушка (Phased Plasma Cannon) - по силе выстрела уступает только ракетной пусковой установке и гранатомету, но энергии жрет - просто кошмар.

Тип боекомплекта: энергетические батареи (energy cells).

Скорострельность: низкая.

Дальность действия: не ограничена.

Максимально возможное количество боезапаса для этого оружия: 800.

Вызывается это оружие клавишей 7.

Применять это оружие против: всех, но это не очень экономично - слишком быстро истощается боезапас.

## **ВЗРЫВЧАТЫЕ ВЕЩЕСТВА**

1) Бутылка с зажигательной смесью (Molotov Cocktail, "коктейль Молотова", так на по-прежнему "загнивающем" Западе называют подобные вещи еще со времен Великой Отечественной войны) - слабоватая штука, когда можете, применяйте. Экономить их не стоит.

2) Самодельная бомба (Pipe bomb, помните в первом "Терминаторе" Кайл Рис делал такие штуки с Сарой Коннор перед последней схваткой с А. Шварценеггером?) - довольно неплохое оружие. При взрыве оно способно повредить или даже уничтожить роботов в пределах небольшого радиуса. В отличие от других типов взрывчатки, эти бомбы нельзя найти, они выдаются Вам каждый раз в штаб-квартире Сопротивления перед следующим заданием. Так что смело тратьте их - при следующем задании их запас полностью восстановится.

3) Осколочная граната (Fragmentation Grenade) - мощная штука, но так ее можно выстреливать из гранатомета на большое (сравнительно) расстояние, то кидать ее совершенно не имеет смысла.

4) Канистровая бомба (Canister bomb) - мощнейший взрыв, бросайте с большого расстояния, иначе Вам же хуже будет. Отличная вещь для уничтожения кучки роботов сразу.

5) Заряд замедленного взрыва (Satchell Charge) - применяется для уничтожения определенных сооружений. Будет выдаваться Вам на базе по мере надобности.

## **6. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

Дополнительное оборудование (т.е. то, которое Вы можете подобрать и применить для чего-нибудь полезного) в данной игре может быть трех видов:

- разные виды брони;
- медикаменты;
- боеприпасы.

Броня Вам будет попадаться нескольких видов, каждый из которых по-разному повышает уровень Вашей защиты.

Кевларовый жилет - слабоват, однозначно слабоват.

Пластиковая броня - ничего, хотя тоже не предмет мечтаний.

Усиленная броня (Power Armor) - вот это то, что нужно. Жаль, что попадаете крайне редко.

Медикаменты состоят из разных видов аптечек. Самая лучшая из них - медицинский контейнер (белый цилиндр с красным крестом).

Про боеприпасы говорить особенно нечего - тут и ежу все ясно.

## **7. МЕТАЛЛОЛОМ (ВРАГИ)**

"Искатель" (SEEKER), в сущности, просто летающая мина, которая подлетает к Вам и взрывается при контакте. Самый тупой из Ваших противников. Я предпочитал уничтожать его одним выстрелом из дробовика.

"Хищник" (RAPTOR) - небольшой двуногий робот. Не очень опасный противник, хотя достаточно быстрый.

"Робот-Паук" (SPIDERBOT) - большой и быстрый противник. На расстоянии применяет лазерное оружие, в ближнем бою пускает в ход стальные "когти".

"Тирранозавр Рекс" (T-REX) - громадный двуногий робот. Обезоружить его просто - сбейте две больших плазменные пушки, расположенные по обеим сторонам головы. Потом спокойно принимайтесь за остальное. Учтите, что этот робот уничтожается в два этапа: сначала основной корпус (голову), а затем ноги, которые постараются приблизиться к Вам. Будьте с ними осторожны: взрыв, который получается при их уничтожении, может нанести Вам серьезные ранения.

FLENCER - отвратительный гад. Лазер свой почти никогда не применяет, предпочитая подобраться поближе и пустить в ход свои железные когти. В этом случае поразить его очень трудно, а ранения он наносит страшные. Так что старайтесь уничтожить его на расстоянии.

TERMINATOR COMBAT CHASSIS - обычный железный скелет, ничем не прикрытый. Как ни странно, очень живучий - выдерживает больше попаданий, чем любой другой двуногий робот. Вооружен, как правило, пулеметом.

T-600 "RUBBER" - первая модель Терминатора с резиновой кожей. Не очень крут. Вооружен, как правило, пулеметом.

T-800 - Терминатор "а-ля Шварценеггер", не отличим от человека внешне. Весьма крепкая броня (но у TERMINATOR COMBAT CHASSIS броня все-таки лучше) Вооружен, как правило, пулеметом.

Маленький танк (LIGHT TANK) - компактная штучка, вооруженная ракетами, которые за 1 попадание наполовину сокращают Вашу броню. Против них рекомендую применять пулемет или гранатомет.

Летающий танк (HOVER TANK) - то же самое, что и маленький танк, только способен летать.

Тяжелый танк (HEAVY TANK) - заметная, но быстрая и маневренная штука. Старайтесь заметить ее издали и уничтожить ракетами.

Супертанк "Голиаф" (GOLIATH) - Вы его помните по фильмам. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО МОЩНАЯ броня, берется ракетами и гранатами (можно и плазменной пушкой).

Охотник/убийца истребитель (Н/К ("HUNTER/KILLER") FIGHTER) - маневренная и хорошо вооруженная штука. При ее появлении старайтесь укрыться под крышей дома. К счастью, броня слабая: достаточно одного точного выстрела из дробовика.

Охотник/убийца бомбардировщик (Н/К BOMBER) - пушек не имеет, но сбрасывает Вам на голову бомбы. Броня сильнее, чем у истребителя. При его появлении старайтесь укрыться под крышей дома.

Охотник/убийца разведчик (Н/К SCOUT) - быстрый и юркий, но вооружение и броня слабые. Старайтесь как можно быстрее его уничтожить, т.к. он, заметив Вас, вызывает подкрепление из других роботов.

Охотник/убийца дрон (Н/К DRONE) - брони нет, вооружение слабое, но попасть в него очень трудно - слишком маленький и юркий.

Сторожевая вышка (TURRET) - бывает вооружена лазерами или ракетными батареями. Главное - заметить ее издали. Расстрелять ее проблем не составляет, т.к. она неподвижна.

Грузовик (TRUCK) - этот робот просто перевозит грузы. Он не вооружен и не опасен.

## **8. ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ**

1. Почаще сохраняйтесь (сделайте это правилом).

2. Не спешите хватать все, что лежит на земле, - учтите, что, в отличие от "DOOM", в игре "The Terminator: Future Shock" Вы будете подбирать с земли аптечки и боеприпасы даже в том случае, если здоровые у Вас отличное, а оружие - заряжено по самое "не хочу".

3. Начав выполнять задание, постарайтесь взобраться на какую-нибудь возвышенность, откуда хорошо просматривается окружающий мир, и оттуда преспокойненько расстреливайте металлолом, бродящий внизу.

4. Когда переседаете в машину, имейте в виду: броня у Вас мощная, но отремонтировать ее Вы не сможете до конца рейса. Поэтому принцип такой: проехали немного вперед - осмотритесь, как только кого заметите, палите без передыху, пока он не взорвется. Двигайтесь дальше.

Учтите, что боезапас лазерной пушки ограничен, но со временем восстанавливается. Поэтому старайтесь после залпа немного передохнуть, чтобы пушка перезарядилась. Проще всего это достигается таким приемом: как увидели врага, начинайте стрелять и тут же давите задний ход. Даже если враг не один, Вы все равно вывернетесь, т.к. Роботы стреляют, как я уже говорил, на близком расстоянии, а Вы держитесь от них на приличном отдалении.

5. При полете на Н/К старайтесь не опускаться низко, иначе Вас могут подстрелить роботы, ожидающие внизу.

## **9. ПРОХОЖДЕНИЕ ЗАДАНИЙ**

К огромному моему сожалению, я не могу дать Вам ни одной карты районов боевых действий. Почему так получилось, Вы поймете, как только первый раз запустите автокарту во время игры.

Так что придется мне все объяснять Вам "на пальцах".

Итак, к делу...

**Задание #1:** "Добро пожаловать в отель Калифорния (вариант 2015 года)"

Боевые задачи: 1) найти гостиницу "Tikki's Grand Hotel"; 2) добраться до автомашины Сопrotивления.

Начинаем прохождение. Прежде всего возьмите автомат "Узи" рядом с телом сержанта Роберта (см. раздел #3) Теперь не спеша ходите, постреливая в тех, кто покажется на горизонте. Когда расправитесь с врагами в непосредственной близости от себя, отправляйтесь на исследование района. У Вас пока две задачи:

а) отыскать штурмовую винтовку M-16 (их несколько лежит в разных местах на улице);  
б) найти магазин "Global Shop" (на доме рядом с ним висит рекламный щит, на котором изображен мотоциклист) Побродите вокруг этого магазина и зайдите во внутрь жилого дома (Apartment Building) рядом с магазином. Там притаились несколько "Искателей" и, что для Вас главное, в одной из комнат лежит дробовик.

Теперь приблизьтесь к лагерю смерти (несколько сооружений, окруженных мигающей лазерной оградой). Лагерь окружен глубоким рвом, в котором притаились несколько "Искателей". Побродите вокруг, не спускаясь на дно рва, и расстреляйте их сверху. Закончив с ними, перейдите по железной рельсе через ров к оградке лагеря. Обойдите лагерь вокруг вдоль ограды. При этом к Вам приблизятся роботы-охранники лагеря. Но они не могут перейти ограду, а Вы отлично можете расстрелять их через "щели" в лазерной оградке. Когда Вы убедитесь, что охрана ликвидирована, внимательно рассмотрите сооружения лагеря сквозь ограду. Вы заметите два генератора (они похожи на большие электродвигатели) Расстреляйте генераторы, и лазерная ограда отключится. Войдите на территорию лагеря и посетите несколько зданий. Там Вы сможете разжиться патронами и дробью, а также поправить здоровье и состояние брони. В принципе, на крыше одного из зданий (возле вышки, внутри которой находится мясорубка, при помощи которой роботы уничтожают людей) лежит ракетная пусковая установка, но допрыгнуть до нее очень сложно. К тому же пока это оружие для нас не очень нужно.

Выйдя из лагеря, снова перейдите через ров по железной рельсе.

Вот теперь мы собрали все имеющееся на данном уровне оружие и можем приступить к серьезным делам. От рельсы, перекинутой через ров, идите налево к магазину "Global Shop" (вывеска с мотоциклистом) Идите на север. Там увидите большой кратер от ядерного взрыва. Ни в коем случае не спускайтесь вниз! Помните - там высокий уровень радиации. От воронки идите на север и вскоре увидите вестибюль гостиницы "Tikki Grand Hotel".

Подберите оружие и патроны и поднимайтесь наверх по лестнице слева. Внимание! На втором или третьем этаже не свалитесь в яму, поверх которой лежит дверь. Эту яму надо перепрыгнуть. Сразу за ней Вас поджидают несколько врагов. Приготовьтесь к встрече с ними. Потом продолжите восхождение, пока не окажетесь на крыше. Там опять подберите все, что сможете. Теперь подойдите к краю крыши и посмотрите на здание напротив. К нему с пожарной лестницы перекинута железный рельс. Спуститесь по пожарной лестнице (осторожно, не упадите!) и перейдите на другую сторону. Учтите, что там тоже кое-кто притаился. Если Вам повезет, то он вылезет из укрытия и Вы его "оприходуете". Оказавшись на другой стороне, постепенно спуститесь по лестнице вниз (но не думайте спрыгивать через ограждение балкона - разобьетесь!) Выйдите на улицу и уничтожьте НК, который будет кружить сверху. Потом подойдите к машине Сопrotивления (ее Вы ни с чем не спутаете) и нажмите пробел.

**Задание #2:** "Газ до отказа - и он непобедим, сначала газ до отказа, а там поглядим..."

Боевые задачи: 1) доехать до штаб-квартиры Движения сопротивления.

Тут все очень просто. Только не забудьте воспользоваться моим советом (см. раздел #8). Учтите, что за первым же поворотом (углом здания) справа притаился тяжелый танк.

Компьютер частенько будет сообщать Вам направление движения (в виде радиопосланий от Джона Коннора), так что, в принципе, не заблудитесь. Просто старайтесь держаться указанного Вам направления движения и не очень-то отклоняться от прямой линии.

Маршрут движения такой: сначала - на запад до тех пор, пока не увидите бетонку магистральной автобана (нечто вроде моста), потом - снизу вдоль этой бетонки на север, потом у развилки поверните на северо-запад, далее - на запад. Проезжайте немного вперед и увидите полицейский участок. Вы его узнаете по лестнице, ведущей к центральному входу, и двум фонарям над дверьми.

Теперь маленькая мелочь: чтобы закончить задание, Вам необходимо проехать чуть-чуть дальше и повернуть налево. Там Вы увидите нечто вроде дворика, в котором стоят машины. Заедьте туда и задание выполнено.

**Задание #3:** "Освободите пленных"

Боевые задачи: 1) най и лагерь смерти; 2) обыскать каждый барак на предмет нахождения пленных людей; 3) через канализационные туннели добраться до точки эвакуации.

Сначала, как всегда, разделайтесь с врагами в непосредственной близости, потом не спеша продвигайтесь вдоль стены (границы участка) на запад. Попутно собирайте гранаты и не забудьте прихватить с собой гранатомет (только не помню, где Вы его впервые встретите) Через некоторое время Вы наткнетесь на лазерную ограду. Вы можете подойти к ней, зало-

жить заряд замедленного действия вплотную к основанию одинокого столба и, отойдя назад, понаблюдать, как последующий взрыв уничтожит ограду. Если же по какой-то причине Вы желаете оставить заряд замедленного действия у себя (правда, не знаю зачем: когда Вам понадобится данный тип взрывчатки, его Вам выдадут на базе), то внимательно посмотрите на лазерную ограду. Вы заметите, что по ней пробегают как бы волны: то она ярко-красная, то тускло-красная. Когда ограда тускнеет, это значит, что напряжение упало. В этот момент ограду можно преодолеть без ущерба для здоровья. Но будьте осторожны: если неправильно рассчитаете момент, можете здорово пораниться, так что перед этим делом запишитесь.

Миновав лазерную ограду, зайдите в невысокое металлическое строение. Внутри есть несколько врагов и секретная комната, ее можно обнаружить по силуэту двери на стене. Обязательно найдите эту комнату: внутри лежит пулемет - он здорово Вам поможет против T-800, с которыми Вам предстоит встретиться чуть дальше при исполнении данного задания.

Выйдя на чистый воздух, покрутите головой и на небольшой площадке сбоку строения, из которого Вы только что вышли, увидите рычаг. До него можно допрыгнуть с разбегу (держат клавиши "Walk Forward" + "Run" и в последний момент нажать "Jump") со склона горы рядом (тут надо только разбежаться и успеть прыгнуть в нужный момент).

После поворота рычага откроются ворота и на Вас поперет первый T-800. Разделайтесь с ним при помощи пулемета и идите дальше на территорию лагеря смерти. Там Вы увидите несколько зданий - это и есть интересные Вас бараки. Вход в них - маленькая дверь (рядом с ней есть дверь побольше, но она не открывается).

Внутри одного из барakov Вы найдете плазменный пистолет. На данном этапе это неплохое для Вас оружие. Когда обойдете все бараки, обойдите их и увидите бетонную трубу, торчащую из склона горы, - это вход в канализацию.

Как Вам выбраться из канализации - вопрос сложный, а карты я Вам дать не могу. Придется ограничиться общими советами: Вам сначала надо будет спуститься вниз, затем пройти по подвесным мосткам, попасть в огромный зал, где притаились несколько Н/К-разведчиков. Перебейте их и перейдите на другую сторону зала. А там и выход. Выйдя на чистый воздух, уничтожьте одинокого робота и подойдите к машине Сопротивления, которая Вас ждет.

#### **Задание #4: "Захват нового оружия".**

Боевые задачи: 1) добраться до ядерного кратера; 2) установить устройство дистанционного управления на упавшем Н/К; 3) добраться до точки эвакуации.

Все Ваши боеприпасы будут восстановлены до максимального количества. Однако место, с которого Вы начинаете выполнение задания, крайне опасно - вокруг солидные враги.

Первым делом ликвидируйте маленький танк, который притаился сзади Вас за стеной. Потом прикончите T-600, который не спеша наступает с противоположной стороны. Однако при этом не спешите выходить из-под прикрытия здания - сверху летает Н/К-бомбардировщик.

Потом найдите вход в канализацию (снова бетонная труба торчит из склона горы).

Внимание! По дороге обратите внимание на укрепленные на склонах горы огромные буквы "Hollywood". Поднимитесь к ним и пошарьте там. Вы найдете отличное оружие - плазменное ружье, которое в недалеком будущем Вас здорово выручит.

Пройдя канализацию, Вы выйдете в кратер. Внимание! Не спешите двигаться - над Вами летают три Н/К, а вокруг на гребне обрыва бродят роботы. Двигайтесь осторожно и, как только кого-то увидите, сразу старайтесь его уничтожить.

Расправившись с роботами, идите дальше в кратер. Справа на гребне кратера Вы увидите Вашу цель - Н/К. Подойдите к нему, но ни в коем случае не обходите вокруг! Там сильная радиация. На носу Н/К Вы увидите черный квадрат - приблизьтесь к нему и нажимите клавишу "Activate". Все, теперь только вернуться домой.

А это окажется не так уж и просто. Вход в канализацию, ведущую к выходу, расположен прямо напротив того, через который Вы попали в кратер. Самая главная трудность на обратном пути - в одном месте Вы окажетесь внизу вертикальной "трубы", на стенке которой расположены отдельные ступени в виде винтовой лестницы. Так вот, для того, чтобы успешно подняться по этой "лестнице", Вы должны будете перепрыгивать с одной ступеньки на другую. Сделать это можно только вот каким способом: встаньте НА САМЫЙ КРАЕШЕК ступеньки, с которой собираетесь прыгать, и повернитесь к другой ступеньке так, чтобы траектория Вашего прыжка составляла к этой ступеньке перпендикуляр. Теперь прыгайте - комбинация кнопок "Walk Forward" + "Jump". Если Вы встали правильно, то окажетесь на нужной ступеньке. Иначе у Вас никак не получится прыжок.

#### **Задание #5: "Налет".**

Боевая задача: 1) найти и разбомбить базу роботов.

Тут все элементарно. Вход в туннель, ведущий к аэродрому, расположен в каньоне (овраге) к востоку от того места, где Вы начинаете. Залетите вовнутрь, разберитесь с несколькими развилками (никаких проблем) и вылетите на чистый воздух. Внимание! В этот момент сеть "Skynet" телепортирует парочку Н/К к выходу. Прикончите их.

Покинув туннель, летите к базе роботов и устройте там маленький конец света. Уничтожайте все, что сможете. Не забудьте про сторожевые вышки. Компьютер сам сообщит Вам, когда Вы уничтожите достаточное количество врагов и тем самым выполните задание.

### Задание #6: "Диверсионная акция".

Боевые задачи: 1) добраться до базы роботов и найти сержанта Уиллиса и заряда замедленного взрыва; 2) вывести из строя подстанцию; 3) уничтожить три тарелки-антенны.

Очень неприятное начало - у Вас НЕТ БРОНИ. Сверху - Н/К-бомбардировщик, сзади - "Хищник", впереди - сторожевые вышки. Но они Вас, естественно, не остановят.

Ищите базу роботов. Особых проблем с этим у Вас не возникнет. Подойдя к базе, привлеките внимание охраны и уничтожьте ее через "щели" в лазерной ограде. Учтите, что несколько боевых Терминаторов будут бродить на башнях с антеннами-тарелками и на мостах, соединяющих эти башни.

Прикончив охрану, обойдите местность. Недалеко от базы есть овраг, в котором расположен генератор. Уничтожьте генератор - и лазерная ограда снята.

Теперь идите в невысокий бункер. Там побродите, пока не найдете в маленькой комнатке труп Уиллиса. Рядом с ним три заряда замедленного взрыва. Возьмите их. Выйдите из комнатки и повернитесь к ней лицом. Кроме трупа Уиллиса, в ней имеется вертикальная башенка, состоящая из каких-то приборов. Взорвите эту башенку при помощи гранатомета или ракетной пусковой установки. Не забудьте при этом отойти на безопасное расстояние, чтобы Вас не задела взрывная волна. После взрыва башенка подстанция будет выведена из строя (об этом Вам сообщит компьютер) и Вы выполните вторую часть задания. Выходите на чистый воздух.

Теперь нужно уничтожить тарелки. Так как карты я Вам дать не могу, а схему рисовать бесполезно (мостки между башнями с тарелками наверху пересекаются друг с другом на разной высоте, так что в горизонтальной плоскости моя карта только будет Вам только мешать), придется мне ограничиться только несколькими общими советами. Вам надо перепрыгнуть с одного мостка на другой, чтобы добраться до башен и нажать там рычаги. В результате этого появятся несколько новых мостков, соединяющих башни, и Вы сможете добраться до тарелок.

Внимание! На одной из башен вместо тарелки имеется рычаг. Вам надо его дернуть, чтобы появился последний мостик. Но перед тем, как это сделать, сохраните игру и переименуйте оружие на ракетную пусковую установку. Теперь встаньте лицом к рычагу. Повернитесь направо и посмотрите вниз - Вы увидите прямоугольную башню. Так вот, когда Вы дернете за рычаг, эта башня откроется, как шкатулка, и из нее вылетят 4-5 "Flencers". Если позволите им подняться наверх и напасть на Вас, Вы - труп, никакое оружие Вас не спасет. Поверьте мне на слово, я все перепробовал. Поэтому сразу после того, как дерните за рычаг, повернитесь и стрельните в них ракетой. Если Вы попадете в любого из них, остальные от взрыва тоже разлетятся на куски. Однако в этом случае компьютер частенько виснет. Если у Вас при каждом удачном применении ракеты машина виснет, восстановите игру и расстреляйте гадов плазменным ружьем.

Взорвите все три тарелки, подложив ВПЛОТНУЮ к каждой из них заряд замедленного взрыва, и не забудьте успеть унести ноги.

### Задание #7: "На помощь, наших бьют!"

Боевая задача: 1) вернуться в расположение штаб-квартиры и уничтожить всех атакующих роботов.

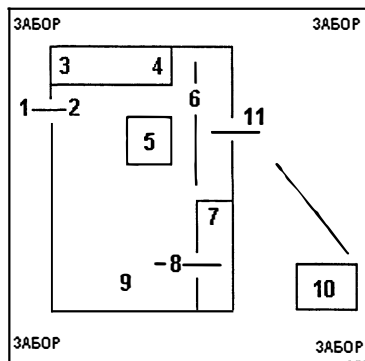
Первоначально Вы оказываетесь в "долине", протянувшейся с востока на запад. С севера и юга - непроходимая стена, центр "долины" образует овраг (или низина, я затрудняюсь точно определить), по которой проходит полуразрушенная эстакада автобана. Собственно говоря, на этой эстакаде-то Вы и стоите в самом начале. Для начала побродите вокруг, истребите проклятых роботов, поднаберите боекомплект. Внимание! Не заходите в дома; по моим наблюдениям, компьютер постоянно виснет в этом случае.

Когда Вы наконец со всеми закончите, идите на запад до конца "долины", потом

немного пройдите на север. Вы окажетесь во дворе цементного завода. К северо-западу от склада расположен район штаб-квартиры Движения Сопротивления. Да вот незадача: путь к нему преграждает хлипкий на вид заборчик, который Вы никак не можете преодолеть, даже ракеты его не берут (солидная работа, сразу видно, что строили не в России) Несмотря на множество щелей, просочиться на другую сторону Вы тоже не можете. Что делать? Я потратил по меньшей мере полтора часа, пытаюсь разобраться с этой задачей. А теперь мне придется потратить еще некоторое время, чтобы объяснить Вам, как надо выпутаться из создавшегося положения.

Вот схема (масштаб, естественно, не соблюден и показано не все, а лишь самое необходимое):

Теперь Ваши действия. Подойдите ко входу (1), запрыгните на него с разбега, потом на





ящики (2), которые увидите прямо перед собой. С ящиков прыгните налево на выступ (3). Пройдите по этому выступу вперед к точке (4). Повернитесь направо, перепрыгните на другой выступ (5), потом налево и увидите перед собой ящики и железную балку (6). Ваша задача - прыгнуть на ящики, а потом на железную балку. Прямо перед Вами будет дыра в стене здания (11), **ОСТРОЖНО** пойдите по балке направо, потом перепрыгните на выступ (7). Там пройдет немного вперед и увидите еще несколько наклонно расположенных балок. Под одной из них стоят ящики (8). Прыгните на них. Потом вскочите на балку рядом с Вами и посмотрите вверх. В крыше в этом месте дыра - вот в эту дыру Вам и надо запрыгнуть прямо с балки (иначе не получится). Дело это тонкое (если не рассчитаете, то свалитесь на пол), так что сохраните игру, если Вы этого еще не сделали. Оказавшись (через дыру) на крыше, идите к кожному конвейеру (10). Перепрыгните с края крыши на стрелу кожуха. Спуститесь немного ниже и дерните за рычаг. Стрела кожуха повернетсяЮ, и Вы сможете, пройдя по ней до конца, благополучно перепрыгнуть забор.

Фу, наконец-то! Теперь вылезьте из оврага. Если у Вас плохо с броней и боезапасом, можете пошарить в здании к западу. Там на крыше лежат медицинские контейнеры и усиленная броня. По дороге сможете прихватить немного патронов.

Теперь найдите место (рядом с выходом из оврага, в который Вы свалились со стрелы кожуха), где есть покосившийся прямоугольный рекламный щит (он будет повернут к Вам задней стороной). Бугор слева от него можно преодолеть прыжком с разбега и Вы попадете в район штаб-квартиры Сопrotивления.

Теперь просто ходите и расстреливайте всех, кого увидите. Внимание! Приготовьте ракетную пусковую установку, т. к. против Вас роботы телепортируют супертанк "Голиаф". Успейте взорвать его прежде, чем он взорвет Вас.

Когда Вы уничтожите всех врагов, компьютер сообщит Вам об этом, и задание будет выполнено.

**Задание #8: "Дорога жизни".**

Боевая задача: 1) отвести раненых солдат Сопrotивления на машине в расположение новой базы в город Санта-Моника (предмestье Лос-Анджелеса).

Опять-таки все просто и ясно. Единственная сложность - большое количество тяжелых танков, которые будут пытаться воспрепятствовать Вашему движению к Санта-Монике.

Маршрут движения такой - сначала на юг, пока не выберитесь из руин и не увидите эстакаду. Потом поворачиваете на запад и продвигаетесь в этом направлении, пока не увидите дорогу, идущую по краю обрыва. Эта дорога приведет Вас в городок Санта-Моника (компьютер сам сообщит Вам об этом). Теперь двигайтесь в северо-восточном направлении, пока не наткнетесь на церковь (здание с высоким шпилем).

**Задание #9: "Налеты продолжаются".**

Боевая задача: 1) по дну каньона добраться до аэродрома роботов и уничтожить системы обороны.

Элементарно, единственное "но" - не поднимайтесь слишком высоко над дном каньона, иначе подхватите здоровенную дозу радиации.

Достигнув аэродрома, уничтожайте сторожевые вышки и вообще все, что сможете.

**Задание #10: "Упреждающий удар".**

Боевая задача: 1) уничтожить танки и тарелки-антенны спутниковой связи.

Двигайтесь все время на восток, но не спешите: против Вас будут не только танки, но и Н/К. Расправившись с танками, продолжайте движение в том же направлении (на восток).

К вышкам с антеннами приближайтесь осторожно - на них укреплены пушки. Учтите, что одна из вышек стоит "на отшибе" в стороне от других. Полетайте и найдете ее.

**Задание #11: "Рейд в тыл неприятеля".**

Боевые задачи: 1) уничтожить конвой; 2) уничтожить мост; 3) уничтожить перерабатывающее предприятие.

Опять Вы начинаете задание без брони. Осторожнее!

Первым делом поднимитесь на гребень кратера слева от Вас - там притаились 2 "Искателя" и 1 робот-паук. Уничтожьте их, иначе они вылезут в самый неприятный момент. В кратер пока не спускайтесь. Продвигайтесь (медленно) к руинам. Вы увидите грузовики конвоя. Не спешите бежать их расстреливать - они от Вас не уйдут. Конвой движется следующим образом: когда Вы приближаетесь к нему слишком быстро, грузовики немного отъезжают (становятся невидимыми) и снова останавливаются. Поэтому расстреливайте их на расстоянии, тогда они никуда не двинутся (применяйте плазменное ружье или ракетную установку, если ракет много).

Однако уничтожение конвоя еще впереди, а пока приготовьтесь к встрече с отборными силами неприятеля: когда Вы приблизитесь к руинам, "Skynet" телепортирует рядом с Вами нескольких роботов-пауков. Уничтожьте их. Будьте внимательны при следовании за конвоем: среди городских руин разбросаны сторожевые вышки.

Ликвидировав все грузовики конвоя (компьютер сообщит Вам об этом), ищите мост. Он только один, все другие разрушены.

Подойдя к мосту, посмотрите вниз справа - там небольшая подвесная дорожка, на которой лежит лазерная пушка. Возьмите ее. Теперь поднимитесь на мост и перейдите на другую сторону. Ликвидируйте всех врагов в непосредственной близости от моста, чтобы они

Вам потом не мешали. Вернитесь к подвесной дорожке под мостом. Прогуляйтесь по ней. В самом центре моста Вы увидите маленькую подвесную платформу под центральной опорой моста. Вспрыгните на нее. Вот теперь сохраните игру обязательно, с первого раза у Вас вряд ли получится все сделать, как надо. А сделать надо вот что: заложить заряд замедленного действия, перепрыгнуть на подвесную дорожку и успеть добежать до выхода НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ МОСТА. Иначе произойдет взрыв, мост разрушится и Вы не сможете переправиться на ту сторону, где Вам еще надо уничтожить перерабатывающее предприятие.

Это перерабатывающее предприятие находится на юге от моста. Генератор, отключающий лазерную ограду, стоит за этой оградой, просто обойдите предприятие по периметру ограды.

С остальным у Вас проблем не возникнет.

**Задание #12: "Добыть информацию".**

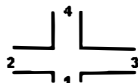
Боевые задачи: 1) найти базу роботов; 2) переписать информацию с трех компьютеров; 3) уничтожить генератор; 4) добраться до точки эвакуации через канализацию.

База роботов расположена к востоку от точки, в которой Вы начинаете.

Внимание! Почаще сохраняйтесь, т.к., когда войдете вовнутрь базы, компьютер час-тенко виснет.

Чтобы управлять мостиками, посмотрите на потолок и увидите квадраты с косым крестом - выстрелите в них и мостики изменят положение.

Еще одна маленькая хитрость - при движении по базе Вы наткнетесь на развилку. Вот она:



1 - это Вы;

4 - хитрая дверь. Она откроется ТОЛЬКО ОДИН РАЗ при Вашем приближении, а потом закроется и больше Вы ее открыть никак не сможете. Поэтому прежде, чем идти через нее, сходите в 2 и 3, выполните там все и только потом идите в 4.

В остальном у Вас проблем возникнуть не должно.

**Задание #13: "Смерть предателям!"**

Боевые задачи: 1) найти лабораторию; 2) ликвидировать подонка Бишоп.

Чтобы найти строение лаборатории, идите на юг между горами.

Обойдите сооружения лаборатории вокруг - найдите много боеприпасов.

Внутри лаборатории Вы увидите белые круги на полу - это лифты. Чтобы заставить их подняться/опуститься, нажмите клавишу "Activate".

Побегайте по всем лифтам, нажимайте все кнопки. Берегите здоровье и броню, они Вам очень понадобятся.

Вскоре Вы обнаружите, что в лаборатории существует место, до которого Вы вроде бы никак не можете добраться: оно находится под комнатой, посредине которой имеется нечто, вроде вертикального спуска вниз, огражденного силовым полем (преодолеть которое нельзя, а на Ваше здоровье и броню эти попытки оказывают крайне негативное действие). В этой комнате еще есть рычаг, на полках лежат головы роботов и снизу доносятся жалостливые мольбы "Help me!" (это визжит подонки Бишоп).

Попасть в это скрытое помещение можно через секретный проход. Чтобы его обнаружить, вызовите автокарту и поворачивайте ее вокруг своей оси. Внимательно смотрите на шахты лифтов. Вы увидите, что в одной шахте есть ранее не замеченный Вами проход. Он расположен в стене шахты на некотором расстоянии от пола. Если Вы нажали все нужные кнопки и рычаги, дверь в этот проход открыта и Вам нужно только при спуске на лифте успеть запрыгнуть в него. Двигайтесь по нему и в конце концов Вы достигнете вертикальной шахты (той самой, в которую раньше не могли попасть из-за силового поля). Вот теперь будьте особенно осторожны. Дело в том, что при спуске (прыжках с одной ступеньки на другую) Вы неизбежно будете немного разбиваться. Но ступенек много и все рассчитано так, что добравшись до самого низа Вы будете без брони и наполовину живой. А там Вас поджидают роботы. Прикончите их, подберите аптечки и прикончите Бишоп, он неподалеку (для этого просто расстреляйте его каким-нибудь оружием).

**Задание #14: "Подготовительная воздушная атака".**

Боевые задачи: 1) уничтожить ограду вокруг комплекса TDTS; 2) уничтожить роботов-охранников.

Вылетаете на Н/К. Двигайтесь точно по маркерам (т.е. по тем точкам, которые Вам будет называть компьютер), не отклоняйтесь в стороны, иначе заблудитесь.

Внимание! Когда достигнете комплекса и зависните над ним, крыша одного из зданий откроется и на Вас нападут Flencers (их будет 3-4 штуки). Не зевайте, а то они Вас на куски разорвут!

Рядом со зданием, откуда напали Flencers, Вы увидите маленькое прямоугольное сооружение - это защитный кожух генератора. Расстреляйте его и увидите сам генератор. Уничтожьте его.

**Задание #15: "Шаг вперед, два шага назад".**

Боевая задача: 1) доехать до комплекса TDTS.

Вроде бы все должно быть просто, но на самом деле это один из самых трудных боев.

Враги встречаются через каждые несколько метров. Сторожевые вышки вооружены не жалкими лазерами, а ракетными батареями, которые способны уничтожить Вашу броню в мгновение ока. Вдобавок ко всему этому, противник постоянно телепортирует подкрепления, причем среди них и ракетные сторожевые вышки.

Самое неприятное - маленькие танки, которые зачастую можно успеть только услышать, прежде чем они Вас атакуют. Без звуковой карты преодолеть данный район Вам вряд ли удастся.

Что можно посоветовать? Только одно - почаще сохраняйтесь.

**Задание #16:** "На подступах к логову врага".

Боевые задачи: 1) взорвать ограду, закрывающую дверь в комплекс TDTS; 2) проникнуть вовнутрь комплекса с дисками с вирусом.

Сначала не спеша побродите вокруг, уничтожьте всех врагов. Внимание! Противник телепортирует 2 супертанка "Голиаф".

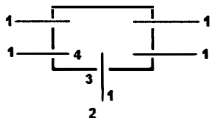
Чтобы ликвидировать ограду перед дверью в комплекс, просто заложите заряд направленного взрыва.

Перед тем, как войти в дверь, восстановите броню, здоровье и боезапас.

**Задание #17:** "Судьба человечества".

Боевая задача: 1) загрузить вирус с дисков в 5 компьютеров.

Внутреннее устройство комплекса выглядит приблизительно вот так (вместо квадрата должен быть круг):



Цифра (1) показывает дверь, ведущую в центральную кору. Там как раз и находятся 5 компьютеров, куда Вам надо сбросить вирус. Врагов, естественно, море разливанное. Имейте в виду, что есть еще два входа во внешнюю кору комплекса. Там нет компьютеров, зато можно разжиться боеприпасами.

Единственная хитрость на данном уровне: чтобы попасть к двери (3), которую Вы сможете видеть прямо с самого начала (точка 2 - это та позиция, с которой Вы начинаете прохождение

этого уровня), Вам нужно в точке (4) взорвать ряд приборов, протянувшихся вдоль стены. За ними окажется скрытая дверь.

## 10. СБОИ В РАБОТЕ ПРОГРАММЫ

К сожалению, в этой великолепной игре есть несколько сбоев. Один из них присущ только пиратской версии игры, а другие присутствуют в обеих версиях.

Начнем со сбоя, присущего только пиратской версии.

Сначала устанавливайте игру, как описано в разделе #2.

А теперь сделайте вот что: запустите программу, начните новую игру (подробнее об этом смотри ниже в разделе "Управление игрой") и после начала задания сохраните игру. Теперь выйдите в DOS и выключите компьютер. Именно выключите, а не делайте "горячую" или "холодную" перезагрузки. Подождите минут пять-десять. Включите компьютер и запустите программу. Восстановите сохраненную игру. И вот тут-то могут быть, как в известном анекдоте, два варианта: либо у Вас все получится и тогда все нижеследующее Вы можете не читать, либо компьютер вывалится в DOS, выдав Вам сообщение: "GAME, error: map\_init (out of memory)".

Это очень любопытный сбой. Мне потребовалось некоторое время, прежде чем я научился его ликвидировать.

Делается это так:

1) Сотрите игру и установите ее на жесткий диск по-новому.

2) Теперь Вы должны настроить игру по своему желанию. Если в силу каких-либо причин Вы хотите переназначить клавиши управления (хотя я сильно рекомендую Вам этого не делать, т.к. данный изначально расклад клавиш, на мой взгляд, идеально соответствует всем требованиям; разумеется, это мое сугубо личное мнение), Вам следует запустить игру и произвести необходимые действия (см. раздел #4).

3) Затем выйдите в DOS (но не сохраняйте Вашу игру, если вдруг Вы решили немного поиграть!).

4) Установите при помощи DOS'овской команды "Attrib" для всех файлов атрибут "только чтение" (для этого войдите в директорию, в который установили игру, и наберите в командной строке: attrib +r \*. \* далее повторите эту процедуру для всех подкаталогов).

Все, теперь можете спокойно играть. Правда, каждый раз при выходе в DOS машина будет выдавать Вам какую-то надписи на экране, намекая на ошибку, но Вы не обращайте на это внимание - сие есть мелочь, которая на скорость не влияет.

Теперь следующий сбой. В некоторых местах игра вдруг ни с того ни с сего зависает. У меня это происходило, как правило, внутри зданий "SkyNet". В этом случае есть два выхода:

1) Полностью перезагрузите компьютер, а затем восстановите игру.

2) Восстановите игру, но теперь попытайтесь выполнить необходимые действия в другой последовательности (например, если Вы свернули в левый коридор, а потом зашли в комнату справа, то теперь поверните в правый коридор и зайдите в комнату слева и т. п. ).

Лучше всего попытайтесь выполнить оба способа, хотя подчас это и занимает большое время.

Еще один почти постоянный сбой - игра зависает при применении ракетной пусковой установки во время схватки с "Flencers" во время выполнения задания #6. В этом случае просто восстановите игру и перебейте гадов плазменным ружьем (или еще чем).

### 11. КОДЫ-ОТЛАДЧИКИ

Честно говоря, я даже не подозревал об их существовании, но они есть.

Мне известно только два кода, хотя их, наверняка, больше.

Вызываются коды так:

- нажать клавишу "ALT" и не отпускать;

- нажать клавишу "/";

- в левом нижнем углу основного игрового экрана появится надпись:

"Enter code".

Вводите код.

1-ый код:

"**SUPERUZI**" - дает Вам Супер-Узи (по виду похож на автомат "Узи", но по действию схож с пулеметом) и 9999 патронов.

2-ой код:

"**NEXTMISSION**" - автоматически переводит Вас на следующее задание (на базу Сопротивления).

Ну что ж, вот и все.

## WARRIORS

Фирма-разработчик - ATREID CONCEPT. Год выпуска - 1995.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Минимальная конфигурация: 386/4Mb RAM (лучше 486/8Mb RAM), SVGA. Размер на диске: 13,8 Mb.

### ВВЕДЕНИЕ

Приличных игр-поединков (проще говоря, мордобоев) на самом деле не так уж много. Классикой таких игр, безусловно, стал сериал MORTAL KOMBAT, отличающийся безупречным качеством во всех отношениях. Сейчас Вы познакомитесь с еще одним представителем этого жанра, который вполне конкурентоспособен MORTAL KOMBAT'у и в некоторых деталях его превосходит. Внимание: WARRIORS!!!

Первое впечатление от игры - великолепная графика, особенно заднего плана. MORTAL KOMBAT здесь серьезно уступает. Если у Вас хороший компьютер и Вы можете выбрать высокое разрешение графики, то Вам обеспечен легкий шок от увиденного зрелища. Все настолько реально, что кажется, будто люди и пейзаж живые. Удары, к сожалению, не столь разнообразны, но того арсенала, который имеется, Вам наверняка будет более чем достаточно. Если Вы любитель игр подобного плана, то WARRIORS - для Вас.

### МЕНЮ

После запуска игры Вы просмотрите несколько заставок, после чего попадете в основное меню. Заставки можно не смотреть: для этого нажмите Esc при появлении картинки с надписью MINDSCAPE. В основном меню пока пять пунктов.

Сначала рассмотрим пункт **OPTIONS**. Здесь Вы можете настроить джойстик для первого и второго игрока - пункт **CALIBRATE** (разумеется, в случае наличия такового) - и выбрать конфигурацию клавиш (для большинства людей это более актуально, нежели джойстик) - пункт **CONFIGURE**. К сожалению, Вы не можете назначить свои клавиши управления и будете вынуждены выбирать между двумя определенными компьютером (по две для каждого игрока). Это серьезный недостаток, но, в принципе, этими клавишами управлять вполне можно.

Далее идут пункты для настройки звуковых эффектов, музыки и громкости звука (пункты **SOUND EFFECTS, MUSIC, VOLUMES**).

Пункт **GRAPHIC DETAIL** определяет качество графики. Если у Вас 386-й процессор и 4 мегабайта памяти, опция высокого качества графики для Вас не доступна.

Пункт **SHADOWS** определяет, будут ли игроки отбрасывать тени, как имеют обыкновение делать все обычные люди. Если Вы играете в полном экране с низким качеством графики, лучше выключить - зрелище получается довольно убогое.

Пункт **ANTI ALIAS** не оказывает на игру влияния. Я так и не смог понять, какой в нем есть скрытый смысл.

Пункт **REPLAY** предназначен для людей, желающих со стороны насладиться своей крутостью. В трехмерном режиме Вам будет показан весь раунд с самого начала до конца. Зрелище действительно впечатляющее, вот только игру тормозит прилично. Впрочем, счастливым обладателям PENTIUM'ов, наверное, беспокоиться не о чем.

Пункт **COUNTERS** отображает в цифровом исчислении состояние Вашего здоровья. Его я рекомендую всегда держать включенным. В этом случае Вы сможете четко видеть, как у Вашего бойца дела со здоровьем. Изначально оно равно 999 и по мере нанесения ударов Вашему бойцу это число будет убывать. Если оно достигает 000 - Вы проиграли (или Ваш противник, если у него такие проблемы). Состояние здоровья также отображается на портрете бойца - изначально он яркий и четкий, а по мере уменьшения здоровья он тускнеет и при поражении пропадает совсем. Если Вы поставили **COUNTERS** в состоянии "OFF", то это единственный способ проверить здоровье Вашего воина.

Пункт **COMBAT DURATION**. Здесь Вы регулируете продолжительность боя, т.е. можете определять победителя по достижении двух или трех побед - для этого надо переключаться между цифрами 2 и 3.

Пункт **COMBAT SPEED**. Вы регулируете скорость поединка, Чем больше шашечек горит, тем быстрее будут двигаться бойцы. Здесь никаких универсальных советов: степень торможения компьютера есть величина сугубо индивидуальная.

Управление осуществляется курсорными клавишами. Стрелки перемещения в вертикальном направлении осуществляют передвижение по пунктам, горизонтальные меняют установки. Для конфигурирования клавиатуры и определения джойстика надо выбрать соответствующий пункт и нажать Enter - дальше разберетесь.

Пункт **WITHDRAW** в основном меню - выход из игры в DOS.

Пункт **CREDITS** - просмотреть информацию о создателях игры. Если Вам уж совсем нечего делать - можете почитать.

## ИГРА

Ну а теперь перейдем непосредственно к ИГРЕ.

Вы можете драться друг с другом (режим **TWO PLAYER GAME**) и с компьютером. В отличие от **MORTAL KOMBAT** в этой игре нет душераздирающей истории о злобных недругах человечества, стремящихся поработить Землю. Просто собрались десять человек - восемь злобных мужиков и две не менее суровые дамы, дабы выяснить, кто же из них самый-самый крутой. Ну а того, кто претендует на это высокое звание и в поте лица пробил себе дорогу к пьедесталу почета, уложив свой путь телами девяти побежденных, у этого самого пьедестала встретит сам **MASTER**, а объяснить ему, что Вы - герой, будет гораздо сложнее, чем предыдущим, куда более хилым товарищам (Вы, в общем, рядом с ним тоже не будете казаться суперменом). Дерзайте; как говорится, дорогу осилит идущий.

В игре одиннадцать живописных арен. Как я уже говорил, графическое решение игры заслуживает самых высоких похвал. Вы побываете на берегу моря (**THE SHORE**), в вересковой степи (**THE MOOR**), прекрасном лесу (**THE WOOD**), на развалинах древнего храма (**THE RUINS**), на мосту над водопадом (**THE BRIDGE**), в пещере (**THE CAVERN**), у кратера вулкана (**THE CRATER**), на старом заводе, хотя называется почему-то "ворота" (**THE GATE**), в оружейной мастерской (**THE ARMORY**), в лаборатории алхимика (**THE ALCHEMY LAB**). И, наконец, сам **MASTER** встретит Вас на своей арене (**THE ARENA**).

Но картинки картинками, а драться надо будет людьми и никуда от этого не деться. На Ваш выбор - десять разных персонажей, которые собрались вместе из разных мест и времен. Заведомо слабых и явно сильных нет: у всех свои преимущества и недостатки.

Как и во всех играх подобного рода, некоторые приемы для всех бойцов примерно одинаковы, другие похожи, но выглядят по-разному. Ну и, конечно, магические удары - как же без этого! Ниже рассмотрены все десять бойцов и все их удары.

**Маленькое примечание:** после каждого удара будет стоять число в скобках - это условная сила удара. Она не дает точного значения урона, который Вы нанесете врагу этим ударом в бою, но можно судить об относительной силе ударов бойца по отношению к другим ударам его же или других воинов.

Кроме того, разные персонажи по-разному держат удар, то есть какой-то воин одним и тем же ударом нанесет разный ущерб врагам в зависимости от их телосложения. Это тоже надо учитывать при выборе своего воина.

Условные обозначения: **FORWARD** - вперед, **BACK** - назад, **UP** - вверх, **DOWN** - вниз, **PUNCH** - удар рукой, **KICK** - удар ногой.

Итак, начнем:

### ZIA

Это мадам с красным поясом и закатанными до колен черными штанами.

"Она была маленькой сиротой, когда монахи Шаолиня взяли ее в свою обитель. Там она обучилась искусству кунг-фу и у-шу. Она великолепно владеет ударами ногами, неплохо дерется руками и может совершать гигантские прыжки."

Вполне хороший боец. Очень далеко и быстро прыгает, что может быть полезно, когда надо отступить или нанести удар. Магический вопль надолго замораживает соперника, и по нему можно провести сильный удар ногой. Ничего особо выдающегося, но на хороший средний уровень она вполне тянет.

Дополнительное оружие: нет.

Способность держать удар: средняя.

### Удары:

PUNCH - удар в рывке рукой (33).

DOWN+PUNCH - удар рукой из положения сидя (18).

BACK+PUNCH - бросок через себя (нужно стоять рядом) (44).

KICK - удар ногой с разворота на месте (26).

FORWARD+KICK - прыжок ногами вперед и удар (52).

DOWN+KICK - подсечка противника (34).

### Магические удары:

Волнь: DOWN+FORWARD+PUNCH.

ZIA издает страшный крик, и противник на осязаемое время полностью теряет способность что-либо делать. Эффект аналогичен льду SUB-ZERO из MORTAL KOMBAT. Удар довольно неплох, так как очень быстр и противнику трудно успеть подпрыгнуть или поставить блок. После этого лучше всего бить в прыжке ногой.

Сальто: FORWARD+FORWARD+KICK (86).

Похоже на акробатический трюк, завершающийся ударом ногами. Лучше выполнять с близкой дистанции, так как она должна добежать до противника, а за это время можно успеть поставить блок, а иногда даже успеть провести встречную магическую атаку.

Дракон: BACK+DOWN+FORWARD+DOWN+PUNCH (70).

Из-под ног противника вырывается синий дракончик. Удар не самый хороший, так как перед тем, как дракон появится, ZIA встает в позу молящегося монаха и можно успеть отблокировать.

### OSINKIRA

Черный колдун в боевой раскраске с копьем.

"Он родился и вырос в одном из самых сильных племен масаи и с детства изучал боевые искусства. Многие свои приемы он позаимствовал от животных. В бою он пользуется длинным копьем, которое дает ему серьезные преимущества."

Это не самый лучший воин, мягко говоря. Его удары довольно сильные, но, если у него выбить копье, они сразу ослабеют, причем Вы это быстро заметите. Огненный лев - мощный удар, но на близкой дистанции. Я бы им играть не стал, но у всех свои вкусы.

Дополнительное оружие: копье.

Способность держать удар: средняя.

### Удары:

PUNCH с копьем - рывок вперед и удар копьем (38).

PUNCH без копья - удар рукой (23).

FORWARD+PUNCH без копья - прыжок и удар головой (44).

DOWN+PUNCH с копьем - удар копьем сидя (23).

DOWN+PUNCH без копья - такой же удар голой рукой (16).

KICK - маленький прыжок и пинок ногой (29).

FORWARD+KICK с копьем - прыжок и удар копьем понизу (54). Этот удар можно провести на очень большую дистанцию.

FORWARD+KICK без копья - прыжок и удар головой (43).

DOWN+KICK - пинок из положения сидя (29).

BACK+PUNCH - бросок; надо быть рядом с противником (44)

### Магические удары:

Огненное копье: BACK+FORWARD+PUNCH (65)

OSINKIRA выпускает огненное копье, которое летит, пока не попадет или не улетит за экран. Оно наносит не слишком большой ущерб, но этот прием быстр, а копье движется стремительно, и блокировать непросто.

Огненный лев: DOWN+BACK+KICK (87)

По наносимому ущербу это, конечно, мощнее копья, но менее эффективно. Дело в том, что перед тем, как лев вылетит из груди колдуна, тот встает и разводит руки и можно просто успеть отпрыгнуть или поставить блок. Кроме того, лев пролетает примерно пол-экрана и исчезает, поэтому, если противник далеко, этот прием вообще не нанесет ему ущерба. Тем не менее, лев летит чрезвычайно быстро и, если противник не успел среагировать, он получит как следует.

### NEFTIS

Девушка со змеей на руках и аномально длинными ногами.

"Она родилась в Египте и посвятила свою жизнь оккультизму. Она продала свою душу самым черным богам. В бою несильна, но очень ловка и проворна."

NEFTIS чрезвычайно быстро прыгает, что дает ей серьезные преимущества в бою. Кроме того, она обладает чрезвычайно мощным магическим приемом, использование которого может привести к легкой победе. Тем не менее ее удары слабы, да и сама она - боец довольно хилый.

Дополнительное оружие - кинжал.

Способность держать удар: низкая.

### Удары:

PUNCH с кинжалом - удар кинжалом (43).

PUNCH без кинжала - удар рукой (23).  
DOWN+PUNCH с кинжалом - удар кинжалом сидя (28).  
DOWN+PUNCH без кинжала - удар рукой сидя (17).  
KICK - прыжок и удар ногой (24).  
FORWARD+KICK - сальто и удар ногой (48).  
DOWN+KICK - подсечка (32).  
DOWN+BACK+PUNCH - вынуть/убрать кинжал.  
BACK+PUNCH - бросок, надо быть рядом (40).

#### Магические удары:

Телепортация - DOWN+BACK+KICK (81).  
При нанесении этого удара следите, чтобы сзади Вашего противника было свободное место. NEFTIS телепортируется позади противника и наносит мощный удар. Этот удар хорош, так как проводится очень быстро и противник часто не успевает среагировать.

Кобра: BACK+DOWN+DOWN+KICK (81).  
Из-за экрана с той стороны, с которой стоит NEFTIS, вылетает большая зеленая кобра и быстро летит в противника до попадания или до конца экрана. NEFTIS не делает никаких особых движений перед появлением кобры, поэтому среагировать на этот удар можно только по ее появлению. Кобра летит быстро, поэтому этот удар тоже вполне хороший.

#### Магическая голова: BACK+DOWN+DOWN+BACK+PUNCH.

Тот самый магический удар, о котором шла речь выше. В руках NEFTIS появляется синяя голова какого-то мифического существа, после чего противник уменьшается примерно в три раза и мощь наносимых им ударов значительно падает. Этот удар не блокируется и действует довольно долгое время. Постоянно применяя его, можно быть практически неуязвимым, так как атаки противника будут напоминать по своей силе комариные укусы.

Примечание: на последних трех аренах (два последних бойца и MASTER) этот удар не имеет эффекта.

#### MEATBALL

Негр в белой футболке с красным знаком и бейсбольной битой.

"Он принадлежит к одной из самых жестоких банд. Уличные драки сделали из него сурового бойца. Его стиль - смесь кикбоксинга и уличных боев."

По своей физической мощи MEATBALL, наверное, превосходит всех остальных игроков. Его удары поистине сокрушительны. Но это отчасти компенсируется его неповоротливостью - он один из самых медленных бойцов. Особенно тяжело ему даются прыжки.

Дополнительное оружие: бейсбольная бита.

Способность держать удар: высокая.

#### Удары:

PUNCH с битой - рывок и удар битой (50).  
PUNCH без биты - рывок и удар рукой (45).  
DOWN+PUNCH с битой - круговой удар битой сидя (40).  
DOWN+PUNCH без биты - удар рукой сидя (33).  
BACK+PUNCH - бросок, надо быть рядом (52).  
KICK - подпрыгивает и бьет ногой (45).  
FORWARD+KICK - прыжок ногой вперед на малое расстояние (83).  
DOWN+KICK - пинок ногой сидя (37).

#### Магические удары:

Газовый баллончик: DOWN+BACK+PUNCH.

MEATBALL выпускает в противника из баллончика струю красного газа, который на время лишает его возможности атаковать или защищаться. Очень дурной прием, так как действие газа весьма кратковременно и выпускается он на очень малое расстояние.

Бейсбольный мяч: BACK+DOWN+FORWARD+PUNCH (113).

Мощнейший удар. Успеть его заблокировать очень сложно. MEATBALL практически без замаха посылает в противника бейсбольный мяч, ну а ущерб, причиняемый им, очень значителен.

Бутылка напалма: DOWN+BACK+BACK+KICK (136).

Если бы не долгие приготовления к этому удару, которые дают возможность его избежать, это было бы уже слишком. MEATBALL бросает на некоторое расстояние бутылку, которая разбивается, и из нее в обе стороны растекается горящий напалм. За время, пока бутылка летит и разбивается, можно поставить блок или отпрыгнуть, ну а кто не успел - тот опоздал.

#### FERGUS

Здоровенный мужик с красной шевелюрой в зеленой одежде.

"Этот свирепый воин происходит от древних друидов. Он стал среди них самым великим бойцом. Он подвергает своих противников, используя удары головой и руками."

Это тоже очень мощный воин. Его удары несколько слабее, чем у предыдущего персонажа, но умелое применение магии дает ему большой шанс легко расправиться с любым соперником. FERGUS тоже весьма неповоротлив, но мощь его ударов достаточна, чтобы не обращать на это внимания.

Дополнительное оружие: нет.  
Способность держать удар: высокая.

Удары:

PUNCH - удар рукой в рывке (32).  
DOWN+PUNCH - удар рукой с размаха сидя (22).  
BACK+PUNCH - бросок, надо быть рядом (48).  
KICK - удар головой в рывке (45).  
FORWARD+KICK - прыжок ногами вперед и удар (66).  
DOWN+KICK - подсечка (44).

Магические удары:

Удар волной - DOWN+FORWARD+PUNCH (90).

Очень хороший прием. FERGUS бьет понизу серой волной, которая быстро летит до попадания во врага или до конца экрана и наносит весьма приличный ущерб. Успеть заблокировать довольно сложно, так как предварительных движений FERGUS не делает, что затрудняет реагирование.

Телепортация и удар головой: FORWARD+FORWARD+KICK (110).

Еще более разрушительный прием. FERGUS телепортируется на большое расстояние и наносит врагу сокрушительный удар головой. Среагировать на такой удар очень трудно ввиду его стремительности.

Красный мужик (надо стоять рядом): BACK+FORWARD+KICK (131).

Один из самых мощных магических ударов среди всех персонажей. У FERGUS'a верхняя часть туловища на миг превращается в огромного красного монстра, который наносит ужасный удар руками. Если противник успеет поставить блок до того, как монстр ударит, ему крупно повезет, в противном случае урон от пропущенного удара будет очень сильным.

### **TECUMSEH**

Индеец.

"Рожденный в индейском племени, он стал искусным бойцом. В бою он пользуется томагавком, которым владеет в совершенстве. Также он применяет свои магические спиритуальные возможности."

Ну, в принципе, мужик неплохой. Один его магический прием достаточно легко блокируется, но если этого не сделать, то... Удар томагавком тоже довольно силен, неплохой ущерб наносит и молния. Не самый хороший воин, но лично мне нравится.

Дополнительное оружие: томагавк.

Способность держать удар: средняя.

Удары:

PUNCH с томагавком - удар томагавком сверху вниз (45).  
PUNCH без томагавка - удар рукой сверху вниз (25).  
DOWN+PUNCH с томагавком - удар томагавком из приседа (29).  
DOWN+PUNCH без томагавка - удар рукой из приседа (16).  
BACK+PUNCH - бросок, надо быть рядом (40).  
KICK - удар ногой на месте с разворота (25).  
FORWARD+KICK - прыжок и удар ногами вперед (63).  
DOWN+BACK+PUNCH - спрятать/вынуть томагавк.

Магические удары:

Молния: FORWARD+BACK+DOWN+PUNCH (85).

TECUMSEH поднимает руки и испускает из них голубую молнию, которая пронизывает весь экран. Урон она наносит вполне приличный, кроме того, ей не надо времени, чтобы долететь до противника, так как она пробивает весь экран сразу. Среагировать можно по специфическому движению индейца перед выстрелом молнией.

Телепортация и удар ногой: FORWARD+FORWARD+FORWARD+KICK (68).

TECUMSEH делает очень высокий прыжок, практически покидая пределы экрана, и сразу быстро прыгает вниз, нанося удар ногой. Это удар довольно посредственный, так как не очень сильный и достаточно медленный.

Вызов монстра: DOWN+DOWN+PUNCH (152).

TECUMSEH поднимает руки, и из него вылетает огромный серый монстр, который зависает над противником и машет руками, отнимая у него жизненные силы. Он делает два взмаха, и второй всегда можно успеть заблокировать, таким образом, урон окажется чуть больше половины указанного. Если реакция хорошая, можно заблокировать этот удар целиком. Но мощь у этого удара ужасная.

В принципе, из всех трех приемов, на мой взгляд, молния - самый лучший.

### **GHOR**

Зеленый ящер.

"Он родился в юрском периоде. Эта ужасная рептилия - очень сильный боец. В схватке он использует странные удары с применением зубов, хвоста и когтей."

В общем-то, довольно тупая зверюга. Приличной магии у него нет, дерется он так себе, хотя нельзя сказать, что плохо. Посредственная личность, не рекомендую.

Дополнительное оружие: нет.



Способность держать удар: средняя.

Удары:

PUNCH - рывок и удар рукой (29).

DOWN+PUNCH - удар хвостом сидя (20).

BACK+PUNCH - бросок (надо быть рядом) (28).

KICK - прыжок и удар хвостом (40).

FORWARD+KICK - прыжок и удар головой (60).

DOWN+KICK - удар ногой сидя (40).

Магические удары:

*Плевок кислотой:* FORWARD+FORWARD+KICK (73).

GHOR плюется какой-то мерзостью, которая быстро летит в противника. Радиус действия не ограничен. Неплохой прием, но ничего выдающегося.

*Бросок палками:* FORWARD+DOWN+BACK+KICK (50).

Кидает во врага три маленькие палочки. Заблокировать практически невозможно, так как летят они почти мгновенно, но это преимущество портится слабостью удара - для магического приема мощь явно недостаточна.

*Невидимость:* BACK+FORWARD+FORWARD+PUNCH.

GHOR разводит руками и исчезает. Если очень присмотреться, то его фигуру выдают легкие колебания пейзажа в том месте, где он стоит. На мой взгляд, прием абсолютно бесполезный, так как полной невидимости все равно нет, а бить ему морду этот эффект почти не мешает. Держится невидимость довольно долго, от пропущенного удара раньше времени не исчезает. В режиме низкого качества графики на полном экране применять не имеет смысла - он просто будет белым и довольно мерзко выглядящим.

**CORTO**

Пират с красной повязкой на голове и крюком вместо руки.

"Вест-Индийский пират, он рыскает по морям, топя все корабли и не беря пленных... Он не силен, но компенсирует это своей ловкостью и чрезвычайной жестокостью."

В принципе, этот персонаж я бы не назвал хорошим. Его удары несильны, хотя двигается он действительно достаточно быстро. Его магия довольно мощна, но сам он, как боец, в рукопашную далек от совершенства.

Дополнительное оружие: нет.

Способность держать удар: низкая.

Удары:

PUNCH - удар рукой в рывке (35).

DOWN+PUNCH - удар рукой сидя (17).

BACK+PUNCH - бросок, надо быть рядом (38).

KICK - удар ногой на месте с разворота (26).

FORWARD+KICK - удар ногами в прыжке вперед (54).

DOWN+KICK - удар ногой сидя (36).

Магические удары:

*Метание ножа:* FORWARD+FORWARD+PUNCH (73).

CORTO бросает в противника нож. Нож летит довольно быстро, к тому же он довольно незаметен, что делает этот прием вполне пригодным для применения. В сравнении с другими похожими магическими атаками прочих персонажей наносит не слишком большой ущерб, что и является недостатком этого удара.

*Телепортация и удар ногой:* BACK+FORWARD+FORWARD+KICK (108).

Прием аналогичен похожим атакам прочих персонажей и ничего особенного собой по сравнению с ними не представляет. Проводится достаточно быстро и на большое расстояние.

*Скелет:* FORWARD+BACK+DOWN+BACK+KICK (108).

Из тела пирата появляется скелет с саблей в руке, который быстро идет к противнику и, дойдя до него или до границы экрана, исчезает, нанеся довольно приличный ущерб, если не заблокировать. Лучше применять с близкого расстояния, чтобы противнику было труднее среагировать.

**HANK**

Белобрысый мужик с зелеными полосами на теле.

"HANK служил в морской пехоте во Вьетнаме и приобрел хорошие боевые навыки. Он неплох в рукопашном бою, но также использует современное оружие."

Это неплохой боец. Особенно сильны его магические атаки, их можно успешно применять всегда, благо клавиатурные комбинации для них не сложны. Тем не менее, в рукопашном бою он довольно слаб, а конституция у него невысокая.

Дополнительное оружие: нет.

Способность держать удар: средняя.

Удары:

PUNCH - удар рукой в рывке (25).

DOWN+PUNCH - удар рукой сидя (18).

BACK+PUNCH - бросок, надо быть рядом (30).

KICK - прыжок и удар ногой (56).

DOWN+KICK - удар ногой сидя (36).

#### Магические удары:

Граната: DOWN+BACK+PUNCH (92).

HANK бросает на некоторое расстояние под ноги противника гранату, которая взрывается, нанося серьезный ущерб. В принципе, можно успеть заблокировать, хотя надо иметь для этого быструю реакцию. Имейте в виду, что радиус действия ограничен, поэтому если стоять к врагу слишком близко или, наоборот, слишком далеко, то граната не нанесет ущерба сопернику.

Телепортация и удар: BACK+DOWN+FORWARD+KICK (150).

Этот прием действительно очень мощен. HANK телепортируется к противнику и бьет головой, нанося ошеломляющий урон. Заблокировать этот удар практически невозможно! Используйте, когда только есть возможность. Этот удар по всем статьям превосходит гранатомет и бомбу.

Выстрел из гранатомета: FORWARD+FORWARD+BACK+PUNCH (83).

HANK приседает и стреляет из гранатомета. У этого удара нет лимита расстояния в отличие от ручной гранаты, но он слабее и медленнее, так как гранатомет появляется в руках HANK'a до того, как будет сделан выстрел, и можно успеть заблокировать или прыгнуть навстречу.

#### **CARCERES**

Здоровенный мужик в шлеме с мечом.

"CARCERES родился в Карфагене и был взят в плен римлянами, после чего стал гладиатором. Он - чемпион Колизея. В бою использует броню и меч, нанося медленные, но смертельно опасные удары."

Ну, наверное, самый злобный мужик. Очень тормозной, но бьет так, что мало не покажется, причем удары переносит прекрасно. Его магия несильна, но при его мощи это особо и не нужно.

Дополнительное оружие: меч.

Способность держать удар: очень высокая.

Удары:

PUNCH с мечом - рывок и удар мечом (47).

PUNCH без меча - рывок и удар рукой (30).

DOWN+PUNCH с мечом - удар мечом снизу (37).

DOWN+PUNCH без меча - удар рукой снизу (21).

BACK+PUNCH - бросок, надо быть рядом (48).

KICK - выпад и удар (31).

FORWARD+KICK - длинный выпад (79).

DOWN+BACK+PUNCH - вынуть/убрать меч.

Магические удары:

Телепортация и удар: FORWARD+FORWARD+KICK (84).

Этот удар быстр (как, впрочем, и все подобные приемы других бойцов), но довольно слаб для ударов такого типа. Впрочем, можно использовать и его, благо, нет ничего лучшего - не пропадать же зря магической энергии!

Удар цепью: BACK+BACK+FORWARD+PUNCH (84).

CARCERES бьет противника довольно длинной цепью с трезубцем на конце. Этот удар имеет определенные дистанционные ограничения, вызванные фиксированной длиной цепи, но настолько быстр, что заблокировать его практически нереально. Опять же не слишком силен, но что делать...

Вы можете изменить вывод на экран в том случае, если у Вас отключена опция 3D GAME (об этом см. ниже). Вначале Вы всегда попадаете в полноэкранное представление, но Вы можете перейти в уменьшенное представление, что особенно полезно, если у Вас слабый компьютер и Вы не можете выбрать высокое разрешение графики. Для этого нажмите клавишу Home и Вы попадете в меньший экран, где качество графики будет гораздо выше. Обратное к полноэкранному представлению - клавиша End. Кроме того, Вы можете менять ракурс, с которого Вы смотрите на битву. Изначально это вид сбоку, но его можно переключить на вид немного сверху и сверху, для этих переключений используются клавиши PgUp и PgDown. Эти переключения действуют как в уменьшенном, так и в полном экране.

Выйти из боя можно, нажав во время боя Esc, затем F10 для выхода в основное меню. Выход из игры - пункт главного меню WITHDRAW.

#### **ТЕПЕРЬ НЕПОСРЕДСТВЕННО О БОЕ**

Удар врага блокируется нажатием клавиши BACK, если в этот момент наносится удар, в противном случае персонаж просто движется назад.

Если по врагу проведена быстрая серия неотраженных ударов, то противник на какое-то время потеряет ориентировку и будет стоять, шатаясь и не предпринимая никаких действий. Самое время вмазать ему самым мощным ударом.

Если у противника (или у вашего бойца) есть дополнительное оружие, а по бойцу проведен мощный удар, то он может выронить оружие и оно останется лежать на земле. Ваш враг подобрать его не может, а для того, чтобы его взять, надо встать над ним и нажать DOWN+PUNCH.

Для нанесения удара в прыжке нажмите одновременно UP и клавишу направления движения, куда Вы хотите прыгнуть (или только UP, если прыжок планируется на месте). Почти сразу после этого надо нажать удар (лучше KICK); если Вы будете ждать долго, то удар не получится - боец просто прыгнет. Потренируйтесь на манекене в TWO PLAYER GAME.

Если на пейзаже есть за что зацепиться сверху, можно подпрыгнуть и нажать PUNCH, после чего драться в висачем положении, хотя, в принципе, это никому не нужно.

Об использовании магии: под портретом Вашего героя (и врага, соответственно, тоже) есть желтая полоса. Это магическая энергия; независимо от того, кем Вы играете и какой магический удар используете, она будет уменьшаться с каждым ударом чуть больше, чем на треть, поэтому больше двух ударов подряд Вы не проведете. Энергия вырастает со временем не зависимо от того, стоите Вы или двигаете, бьете Вы (или Вас) или нет.

### ТЕПЕРЬ НЕМНОГО О ТАКТИКЕ ВЕДЕНИЯ БОЯ

В самом начале смело прыгайте на противника и бейте ногой. Очень вероятно, что он прыгнет на Вас, так что Вы сразу поубавите его прыть.

Можно сразу обрушиться на противника всей своей мощью. Если Вам повезет, противник получит настолько хорошо, что исход боя практически будет решен.

Кидайтесь магией, в основном, в трудные минуты. Иногда бывает полезно приберечь магическую энергию к концу поединка. Пара точных магических ударов запросто могут решить судьбу боя.

Часто игроки в пылу боя забывают следить за противником, а только бьют его всеми возможными способами, забывая о собственной защите. Так ни в коем случае нельзя поступать в борьбе с соперниками, обладающими мощными ударами, - пара пропущенных ударов от них и все ваши усилия окажутся потраченными впустую.

Иногда бывает полезно поглядывать на полоску магической энергии соперника. Если она вдруг уменьшилась, сразу блокируйте - Вы можете успеть, ибо полоска исчезает сразу после выбора магического удара, а сам удар наносится позднее.

### РАЗБОРКА С МАСТЕРОМ

Мастер - чрезвычайно крепкий соперник. Побить его, наверное, еще сложнее, чем KINTARO из MORTAL KOMBAT II (для тех, кто играл). Он имеет тенденцию наносить сразу 3-4 удара, которые Вы целиком при всем желании вряд ли заблокируете, а жизни потеряете примерно половину. Магией он кидается не слишком часто, да при его мощи это и не так необходимо, хотя по своей силе его магия также очень мощна. Лучше всего бить его магией на расстоянии и стараться держаться подальше.

В режиме TWO PLAYER GAME Вы можете поставить игрокам различную силу ударов, что может играть роль форы для слабых игроков. На максимум ставить не рекомендую: три-четыре пропущенных удара - и Ваш коллега готов.

### CHEAT-режим

Ну ладно. Некоторые товарищи, наверное, уже впали в депрессию при виде Мастера, и он снится им в кошмарных снах, а желание побить его столь велико, что становится чуть ли не целью жизни. Увы, не всегда наши желания совпадают с нашими возможностями (из классики советского кинематографа).

Отчаявшиеся! Проследите, чтобы у первого игрока была выбрана первая конфигурация клавиатуры, и в главном меню наберите CHEAT. Появится шестой пункт меню в самом низу - SECRET WAY. Заходите.

Перед Вами совершенно пустой экран. Вам надо будет набрать все представленные ниже кодовые слова, чтобы впоследствии иметь возможность выключать или включать тот или иной режим. Будучи однажды набранным, пункт не исчезает. Если Вы однажды сделаете такую операцию, снова ее делать не придется. Переключатели имеют вид ON OFF (включено/выключено). Управление - как в обычных меню игры.

Итак:

#### 3D GAME

Вы получите возможность драться в трехмерном режиме, точно так же, как Вы видите на REPLAY, если он у Вас включен. Разборка происходит на некой "серой земле" вместо красочного пейзажа, но ощущение трехмерности действительно есть.

Код: REPLAY (набирать буквы подряд в строчном регистре; точка, естественно, не набирается).

#### MASTER

Вам станет доступен одиннадцатый игрок - сам Мастер. Комбинации ударов для него не скажу - он и так слишком крут, найдете сами. У него три магических удара: щупальцы (так и быть: FORWARD+FORWARD+PUNCH), зеленая молния и стая летучих мышей. Удары несложные, разберетесь. Это здоровенный мужик в зеленом с зелеными глазами, впрочем, Вы его легко найдете.

Код: ELEVENTH.

#### ARENA

Для разборок становится доступным пейзаж ARENA, которая ранее принадлежала только Мастеру. Не знаю, правда, кому и зачем это нужно.

Код: **CIRCUS.**  
**NO WEAPONS**

Бойцы, имеющие дополнительное оружие, лишаются его в бою насовсем. Можно включить или выключить в зависимости от Ваших симпатий к какому-либо бойцу.

Код: **NOPAIN.**  
**NO SPECIALS**

Ну это облом! Нельзя кидаться магией вообще! (естественно, Ваши противники тоже не будут, но Вам-то что от этого?)

Код: **TYSON.**  
**NOT LOSE WEAPONS**

Бойцы не будут терять дополнительное оружие, как бы их ни избивали. Также зависит от личных симпатий.

Код: **NOGAIN.**  
**NOT LOSE SPECIAL ENERGY**

Самое основное. При атаке магией магическая энергия вообще не расходуется. Почувствуйте себя крутым и замочите Мастера! Враги получают тот же самый бонус, но им не хватает ума кидаться магией постоянно.

Код: **WOO.**  
**ONLY ONE ROUND**

Победитель определяется по результатам только одного раунда. Полезно включить, если противники не по зубам, и одолеть их реально только "на дурачка".

Код: **NBK.**  
**FIFE ROUNDS**

Вам придется драться с врагом все пять раундов независимо от того, как складываются результаты боев. Зачем это надо, я, честно говоря, не понял.

Код: **FINALFIVE.**  
**TINY CHARACTERS**

Персонажи становятся маленькими, чуть больше уменьшенных NEFTIS. Это повышает восприятие заднего плана. На бой не влияет.

Код: **SNOWWHITE.**  
**GORE MODE**

Для особо кровавых товарищей. При ударах будет больше крови. Увы, сделали ее хуже, чем в MORTAL KOMBAT'e, по крайней мере, на мой взгляд. Но кому как нравится.

Код: **EVILDEATH.**  
**SPECIAL MOVES EASY TO DO**

Для осуществления магических ударов комбинации будут проще. Вы можете без труда отыскать их сами, тем более зная, каким арсеналом ударов обладает каждый персонаж, но лично мне вполне простыми кажутся и стандартные комбинации в обычном режиме. Кому как.

Код: **EASYSPECIALMOVES.**  
Ну вот и все. Смерть Мастеру!!!

## WETLANDS

Фирма - New World Computing & Hipnotix. Год выпуска - 1995.

### 1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Машина: 486, кроме этого учтите, что программе требуется выполнять арифметические действия с плавающей точкой, следовательно, нужен сопроцессор.

CD-ROM Drive: 2-х скоростной или выше.

RAM: 8 Mb.

Мышь: необходима, если ее нет, то подключайте джойстик.

Звуковая карта: крайне рекомендуется (без нее пропадает 40% удовольствия и полезной информации).

Размер игры на компакт-диске: около 550 Mb.

### 2. УСТАНОВКА ИГРЫ НА ЖЕСТКИЙ ДИСК

Тут все очень просто: переключитесь на Ваш CD-ROM Drive (обычно это D:\), найдите там файл "Install. exe" и запустите его. Появится меню, позволяющее Вам прописать путь обращения компьютера к данной игре, указать имя CD-ROM дисководов, установить тип звуковой карты, тип управления (нормальный или перевернутый), орган управления (мышь или джойстик), а также размер той части игры, которая переносится на жесткий диск. В последнем пункте, насколько я понял, речь идет о том куске игровых данных (графика и, возможно, звук), который грузится на жесткий диск перед прохождением очередного уровня. Чем больше этот кусок, тем быстрее идет его прокрутка во время прохождения Вами данного уровня (более гладкий скроллинг). Но при этом требуется очень много пространства - от 200 Kb до 6. 5 Mb. Так что делайте выводы. Я рекомендую использовать опцию более быстрой

загрузки владельцам 1- и 2-х скоростных CD-ROMов, а также тем, у кого медленный жесткий диск и процессор ниже 486DX-66 Mhz. Почему это так важно, см. раздел #4, зона #3, задание #4.

Что же касается мультфильмов, которые прокручиваются до и после каждого задания, то они, по-моему, грузятся прямо с компакт-диска и не требуют дискового пространства.

После установки на жестком диске появится каталог "Wetlands" размером от 1. 2 Mb (при установке с опцией "минимальное пространство на жестком диске") до 15 Mb и более (при установке с опцией "более быстрая загрузка").

Сама игра запускается с жесткого диска файлом "Wetlands. exe".

### 3. ЧТО ТАКОЕ "WETLANDS"

Перед Вами очень любопытная игра. Это, в сущности, аркада в стиле "убейте-их-всех". Ваша задача - перестрелять всех, кто Вам попадется на пути. Единственное, но очень важное отличие этой игры от всех других игр данного класса - обилие потрясающих рисованных мультфильмов. Собственно говоря, в этом отношении лишь только игра "Rebel Assault II: Hidden Empire" фирмы "Lucas Arts" может составить "Wetlands" достойную конкуренцию (повторяю, я говорю сейчас о графике промежуточных мультфильмов, а не о самой игре).

Игра состоит из 20 заданий, связанных друг с другом отличным жестким сценарием в лучших традициях голливудских боевиков.

Мир на рубеже 25 века. Сверхвысокие технологии позволили человеку достичь далеких планет, встретить инопланетян и создать Федерацию. Но при всем этом основные "правила" остались теми же, что и в старом добром 20 веке: Федерация, естественно, с кем-то воюет (этих "кого-то" зовут "воларанане" - "Volarians"), кругом по-прежнему подлые политики, человеческие индивидуумы, одержимые идеей мирового (теперь уже на новом, космическом, уровне) господства, безумные ученые, крутые наемники и, в качестве добавки, девочки с большим бюстом. Короче, все так, как и должно быть с точки зрения играющего в компьютерные игры простого русского человека.

Завязкой игры становится побег заключенного из тюрьмы особо строгого режима. Потом выясняется, что заключенный - ученый-маньяк, работавший над созданием чего-то на редкость вонючего. Для его поимки большой начальник вооруженных сил Федерации генерал Корбет (General Corbet, тоже, между прочим, еще тот подлец) нанимает главного героя.

Этого главного героя зовут Джон Кол. Он крутой мужик с небритой физиономией и совершенно без тормозов. Но он мне нравится!

Как и полагается в подобных случаях, Колу выделили напарницу - эффектную блондинку, с которой он периодически связывается по радио и выслушивает от нее полезную информацию. В сущности, именно во время разговоров между Колом и его напарницей раскручивается сюжет игры.

Что касается самой игры, то она состоит из шести зон, каждая из которых, в свою очередь, состоит из 2 или 4 (для каждой зоны по-разному) отдельных заданий.

Суть заданий сводится к точной стрельбе по мишеням, а мишени Вам будут попадаться в большом количестве и большим разнообразии.

### 4. УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Просмотрев заставку, Вы должны ввести свое имя. На жестком диске будет создан файл с таким же названием. Каждое отдельное завершенное Вами задание будет сохраняться в данном файле, и если Вы выйдете из игры в DOS или будете убиты, то сможете продолжить игру с последнего пройденного Вами задания.

Кроме имени, Вы должны выбрать уровень сложности. Их всего три: легкий ("сырой"-DAMP), средний ("влажный"-WET) и сложный ("промокший"- SOAKED). Уровни отличаются количеством врагов, повреждениями, получаемые Вашим кораблем при попадании выстрелов противника, и количеством дополнительных целей (о них еще поговорим), которые Вам необходимо уничтожить.

Имейте в виду, что враги стреляют без промаха, так что Вы просто должны успеть уничтожить их первым.

Если Вы уже играли в "Wetlands" и вышли в DOS, то, выбрав ранее использованное Вами имя, получите вопрос: "Продолжить?" (т.е. продолжить игру с последнего пройденного Вами задания) или "Начать снова?" (старые данные в файле будут стерты и Вы начнете игру снова).

В любой момент игры Вы можете нажать клавишу "ESC" и выйти в игровое меню. Оно состоит из:

- > **MAIN OPTIONS** - Вы получаете возможность изменить некоторые установки и опции, которые Вы сделали при установке игры;
- > **PLAY MODE** - Вы можете выйти из текущей игры и просто проиграть уже пройденные ранее задания (появится их список);
- > **JOYSTICK CALIBRATION** - Вы можете откалибровать джойстик;
- > **CREDITS** - Вы сможете посмотреть, кто создал игру "Wetlands";
- > **HIGH SCORES** - Вы сможете посмотреть набранные Вами очки;
- > **RESUME** - вернуться к заданию, из которого Вы вошли в игровое меню;
- > **QUIT TODOS** - выйти в DOS.

Приостановить игру можно двумя способами:

- нажать клавишу "ESC" и выйти в игровое меню;
- нажать клавишу "PAUSE", вернуться к игре можно, нажав клавишу "ENTER".

Иногда (но не всегда) перед прохождением очередного задания появляется некоторая информация о целях предстоящего задания, о количестве сил противника, с которыми Вам предстоит столкнуться, о дополнительных целях и т.д. Если такая информация перед заданием будет, я буду сообщать ее.

Во время прохождения задания перед Вами будет основное окно, где будут появляться враги. При помощи мыши или джойстика Вы можете навести на врагов красный круг прицела, при этом появится новый круг, зеленого цвета, и в верхней части экрана - надпись "Target Acquired" ("Цель захвачена"). Стреляйте.

Стрелять можно двумя способами:

- нажатие левой клавиши мыши - одиночный выстрел (неограниченное число);
- нажатие правой клавиши мыши - непрерывный огонь (очень быстро исчерпывает боезапас и Вы не можете стрелять).

Боезапас пушек показывается в виде синего квадрата на приборной панели. Уровень синего цвета - уровень зарядки Ваших пушек.

Еще на приборной панели есть индикатор Вашей энергии (слева) и счетчик очков. Ваша энергия - это Ваша жизнь, как только она достигнет нуля, Ваш корабль взорвется. Энергия убывает при попадании в Вас выстрелов врагов или мин и глубоких бомб. Но - учтите - за уничтоженных врагов энергию Вам прибавляют (правда, немного).

Вам нужен счетчик очков Вы, я надеюсь, и сами догадаетесь.

В некоторых заданиях появится дополнительный индикатор поражения дополнительных целей с надписью, например, "М/О 0/10" (это значит, что Вам нужно поразить 10 дополнительных целей, из которых Вы пока не поразили ни одной). Дополнительные цели для каждого задания свои, но не волнуйтесь - я их Вам дам в разделе № 5.

Наверное, Вам интересно, почему я до сих пор не сказал, как управлять Вашим кораблем. Все очень просто: корабль движется автоматически. Только один раз Вы сможете управлять своим транспортным средством - когда будете лететь на воздушном мотоцикле. Но об этом потом.

Вот, в общем-то, и все об управлении игры.

## **5. ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ**

Итак, приступим.

### **ЗОНА 1**

#### **Задание 1: "Заброска с транспорта" (Transport Release).**

1-ая фаза сражения - расстреляйте множество непонятно чьих (но в сущности, какая разница?) космических истребителей. Вы можете немного вращать орудийную башню из стороны в сторону, подводя круг прицела к правой или левой стороне экрана. Но делать Вам это совсем не нужно - враги и так сами подставятся.

Истребители противника будут или появляться снизу, или заходить издали на Вас. В первом случае поразить их просто, во втором сложнее, т. к. враги будут сначала очень малы и прицелиться будет трудно.

2-ая фаза сражения - появится крейсер, стрелять по нему в первые мгновения бессмысленно, это ничего не даст. Покончите с несколькими оставшимися истребителями и дождитесь, пока крейсер не начнет разворачиваться к Вам другим своим боком. При этом Вы увидите похожий на бородавку выступ. Вскоре (через 1 секунду) в выступе загорится красный огонек. Этот выступ с огнем - система наведения оружия. Вы должны успеть попасть в красный огонек прежде, чем пушки крейсера как следует за Вас возьмутся. Сделать это просто, так что не волнуйтесь понапрасну.

#### **Задание 2: "Станция Омикрон" (Omicron Station).**

Тут Вам надо суметь пробежать по туннелям, не умереть от выстрелов полицейских и роботов. При прохождении этого задания Вы сможете выбирать направление движения при достижении перекрестка туннелей. Для этого время от времени поглядывайте на верхнюю часть игрового экрана. Перед тем, как Вам надо будет свернуть, там появится надпись "Choose Direction (Выберите направление)" и раздастся звуковой сигнал. Поверните круг прицела и стреляйте в ту стену, в сторону которой Вы собираетесь повернуть.

Враги-роботы будут появляться либо впереди, либо выезжать сзади. Полицейские иногда будут появляться впереди, но чаще всего будут стрелять из-за выступов в стенах. В последних случаях рекомендую сместить прицел на стену, где должен показаться очередной полицейский (они всегда появляются не меньше, чем по двое, и на противоположных стенах).

Теперь поговорим о том, куда Вам поворачивать. Сначала сделайте два поворота направо (или куда хотите, т.к. Вам надо просто прикончить 5 полицейских, роботы в счет не идут), потом (после того, как выйдете из лифта на другом этаже) идите, куда хотите. Теперь Вам надо будет прикончить 10 полицейских (роботы в счет не идут). Как только Вы это сделаете, Джон Кол найдет выход при достижении очередной развилки.

## **ЗОНА 2**

### **Задание №1: "Склад" (Supply Depot).**

Цель: причалить к складу.

Анализ района: обнаружена враждебная активность.

Индекс опасности: средний.

Задачи: 1) уничтожить оружейные башни и подлодки противника, пока не достигнете склада; 2) уничтожить 2 из 4 маяков системы наведения до того, как пушки успеют прицелься.

В принципе, и пушки, и подлодки противника наносят Вам одинаковый ущерб своими выстрелами. Но я советую сначала взрывать пушки, а потом приниматься за подлодки, т.к. подлодки стреляют только после сближения с Вами.

Прорвавшись к складу, попадите выстрелами в светящиеся желтым светом окошки - это и есть маяки системы наведения.

### **Задание №2: "Сонарная станция" (Sonar Station).**

Цель: уничтожить сонарную станцию.

Анализ района: обнаружена враждебная активность.

Индекс опасности: средний.

Задачи: 1) уничтожить все пушки и атакующие подлодки; 2) приготовить торпеды и поразить выхлопную дюзу.

Расстреливайте всех и вся, что только увидите.

Прорвавшись к сонарной станции, дождитесь (буквально 1-2 секунды), пока в стене здания прямо перед Вами не откроются створки. Вы увидите зеленый квадрат. Ваша задача - успеть сделать так, чтобы центр красного перекрестия прицела лег в этот зеленый квадрат. Только тогда Вы попадете в цель. И учтите - у Вас есть всего лишь два выстрела. Потом автоматические пушки разнесут Вашу многострадальную подлодку в щепки.

### **Задание №3: "На подходе к электростанции" (Energy Station Approach)**

Цель: причалить к электростанции.

Анализ района: автоматическая система защиты включена.

Индекс опасности: средний.

Задачи: 1) по дороге к электростанции уничтожайте радиоуправляемых роботов; 2) уничтожьте 2 из 3 устройства наведения до того, как они успеют захватить Вас в качестве цели.

С роботами особых проблем не будет, правда, они немного меньше тех аппаратов, с которыми Вам ранее приходилось сталкиваться.

Прорвавшись к электростанции, расстреляйте 2 или 3 ярко-голубых огонька, которые откроются через пару секунд один за другим. Имейте в виду, что по Вам с электростанции будут стрелять торпедами (они маленькие и довольно юркие).

### **Задание №4: "Электростанция" (Power Plant)**

Ваша задача - управлять обороной электростанции. В этом бою Вам будет доступен HUD (Heads-Up Display) - экранчик в нижнем левом углу. На нем Вы сможете заранее увидеть приближение вражеских целей (они будут отмечаться ярко-голубыми огоньками).

Вначале электростанцию будут атаковать торпеды. Уничтожить торпеды Вы сможете, лишь попав им в головную часть (ярко-голубую точку спереди).

Торпеды атакуют в три этапа:

- широким фронтом (первая картинка), тут Вам придется немного поворачивать оружейную башню (т. е. подвигать прицел к правой или левой стороне экрана). При этом учтите - сначала скорость торпед невелика, но чем ближе они подходят к электростанции, тем быстрее движутся (а значит, тем труднее точно попасть по ним);

- узким фронтом (вторая картинка). Тут все, как и в первом случае, за одним исключением: Вам уже не придется так сильно вертеться из стороны в сторону;

- вместе с подлодкой (третья картинка). В этом случае торпеды выступают в качестве отвлекающего маневра для подлодки. Именно подлодка должна стать основной Вашей целью. Постепенно на ней будут открываться 4 ярко-зеленых огонька, которые Вы должны поразить. Если какой-то из огоньков поразить Вы не сможете, то электростанцию вместе с Джоном Колом (т. е. с Вами) взорвут.

## **ЗОНА 3**

### **Задание №1: "Сонарная станция" (Sonar station)**

Цель: уничтожить сонарную станцию.

Анализ района: присутствует враждебная активность.

Индекс опасности: высокий.

Задачи: 1) уничтожить все вражеские подводные аппараты; 2) приготовить торпеды и выстрелите по одной в каждую выхлопную дюзу.

На пути Вам встретятся подлодки и маленькие шары-мины.

Прорвавшись к сонарной станции, дождитесь, пока в стене здания прямо перед Вами не откроются створки. Вы увидите зеленый квадрат. Ваша задача та же самая, что и в задании №2 для зоны 2 - успеть совместить центр красного перекрестия прицела и центр зеленого

квадрата. То же самое проделайте и с другой выхлопной дюзой, к которой Вас автоматически развернет, если Вы поразите первую дюзу.

#### Задание №2: "Склад" (Supply Depot)

Цель: причалить к складу.

Анализ района: присутствует враждебная активность.

Индекс опасности: высокий.

Задачи: 1) уничтожить все вражеские цели; 2) нейтрализовать минное поле; 3) уничтожить 4 из 8 вращающихся приборов наведения.

Для начала сделайте отбивную из подлодок.

Затем Вас занесет в пещеру, напичканную минами. Чтобы поразить эти мины, стреляйте по фиолетовым кругам.

Когда увидите склад и вращающиеся "винты" с желтыми кругами приборов наведения, не спешите палить. Дождитесь, пока прозвучит звуковой сигнал системы наведения Вашего оружия. Только тогда Вы сможете поразить желтые круги (ждать Вам надо 2-4 секунды).

#### Задание №3: "На подходе к кислородной фабрике" (Oxygen Approach)

Цель: причалить к кислородной фабрике.

Анализ района: присутствует мощная сонарная активность.

Индекс опасности: средний.

Задачи: 1) уничтожить 6 реле питания, чтобы открыть защитные ворота; 2) уничтожить 8 "главных" реле, чтобы полностью отключить защитные системы.

На мой взгляд, это задание - как раз та ложка дегтя, которая портит бочку меда. Вы управляете роботом-зондом. Ваша задача - совместить перекрестие прицела, расположенное немного впереди зонда, и фиолетовые квадратики (это и есть реле питания). Вся сложность в том, что зонд очень плохо подчиняется движению мыши, вследствие чего управление им превращается в головную боль. Впрочем, возможно, что с применением джойстика эти проблемы отпадут.

Противник проявляет себя периодическими всплесками сонарных импульсов, во время которых у Вас очень быстро убывает энергия (жизнь). Вдобавок к этому, на Вашем пути время от времени выпускают мины (цилиндры). Старайтесь сразу же уничтожить их, т. к., если Вы это сделаете, Вам добавят немного энергии.

Имейте в виду, что у Вас есть два робота-зонда, но если Вы не успели выполнить задачи на одном из них, то следующий начинает все с самого начала.

#### Задание №4: "Кислородная фабрика" (Oxygen Facility)

Ваша цель на первый взгляд проста - Вам просто надо уничтожить 10 устройств, закрепленных на стене, чтобы предотвратить взрыв фабрики и Вашу преждевременную кончину. На это Вам отводится 5 минут.

Взрыватели установлены на стенах в конце длинного зала. Причем иногда они закреплены на уровне пола, а иногда - на уровне верхнего прохода. Для того, чтобы попасть на верхний проход, Вам надо повернуть направо. Тогда Вы войдете в лифт, который Вас и поднимет.

Естественно, что во время прохождения коридора всякие пакостники по Вам стреляют, но это не главная беда.

Вся проблема состоит в скорости Вашего жесткого диска. Дело в том, что игра грузит графику уровня не зависимо от секундомера, отмеряющего время. А так как Вам надо пройти любой отрезок коридора не больше, чем за 30 секунд (5 минут разделите на 10 взрывателей), то, если у Вас диск грузит графику с задержкой, Вы просто не успеваете. У меня жесткий диск медленный, и я успевал уничтожить только 4 из 10 взрывателей.

Так что вначале просто пробегитесь и засеките Ваше время. Если Вы успеваете пробежать коридор за 30 секунд или меньше - все отлично, играйте дальше. Если не успеваете - попробуйте поставить скорость загрузки игры более быструю и при помощи пакета Norton Utilities оптимизируйте свой жесткий диск.

### **ЗОНА 4**

#### Задание №1: "Перевал Нептунна" (Neptune's Pass)

Цель: таковой нет.

Анализ района: присутствует активность пиратов.

Индекс опасности: очень высокий.

Задачи: 1) будьте внимательны и уничтожьте все враждебные силы.

Сначала Вам надо будет отбиться от преследующих пиратских подлодок в подводном городе. Подлодки маленькие и юркие.

Далее Вы увидите большую подлодку (когда будете огибать ее, обратите внимание на красные звезды на боках - приятно сознавать, что хотя бы в далеком 25 веке СССР вновь возродится. А может, кого-то это огорчит - на всех не угодишь!). Из раскрытого люка в днище будут вылетать мины в виде бочек. Уничтожить их можно, попав выстрелом в фиолетовые кружки, расположенные по обоим сторонам мины.

Разделавшись с бомбами, залетите вовнутрь (это произойдет автоматически) и расстреляйте какие-то красные "лампочки" в ее чреве (их будет много).



### Задание №2: "Затонувший корабль" (Wreckage)

Цель: завладейте данными с затонувшего исследовательского корабля.

Анализ района: системы защиты включены.

Индекс опасности: очень высокий.

Задачи: 1) уничтожить враждебные средства защиты и добраться до затонувшего корабля; 2) мины включатся немедленно, так что нужно уничтожить 7 мин для нейтрализации всей системы.

Сначала Вам придется взрывать верткие шары-бомбы. Их много, но проблем с ними у Вас быть не должно.

Затем взорвите мины, прикрепленные к затонувшему кораблю. Взорвать их можно, попадая в фиолетовые круги.

### Задание №3: "Склад" (Supply Depot)

Цель: причалить к складу.

Анализ района: активность врага неизвестна.

Уровень опасности: очень высокий.

Задачи: 1) уничтожить любые враждебные цели; 2) уничтожить 8 приборов наведения на пушках системы обороны.

Сначала - множество юрких подлодок (51 штука).

Далее Вы приблизитесь к причалу и перед Вами по мере разворота подлодки будут появляться пушки системы обороны. Через секунду-другую на пушках будут открываться красные прямоугольники. Это и есть приборы наведения. Стреляйте по ним. Всего приборов 15 (по 3 на каждой пушке).

### Задание №4: "На подходе к колонии" (Colony Approach)

Цель: причалить к колонии.

Анализ района: присутствует активность пиратов.

Индекс опасности: очень высокий.

Задачи: 1) защититься от враждебных сил; 2) уничтожить всех врагов.

И снова много маленьких юрких подлодок, с которыми у Вас не должно быть особых проблем.

Вторая часть - бой с большой подлодкой. Вам надо сбивать торпеды, которые подлодка будет пускать по Вам, и уничтожить 4 фиолетовых круга. Два круга расположены у подлодки спереди, а два другие - сзади. Очевидно, это опять какие-то нужные детали, т.к. после их уничтожения подлодка благополучно взрывается. Учтите, что стрелять по кругам Вам придется быстро и точно.

### Задание №5: "Колония X1" (X1 Colony)

Тут все дело в том, чтобы добраться до ангара. А для этого Вам придется, во-первых, найти правильный путь в запутанном лабиринте транспортных магистралей колонии; во-вторых, взорвать все те пакости, которые вздумают путаться у Вас под ногами.

Пакости будут разные - пушки на стенах и потолке (с ними Вы разделаетесь быстро), проносящиеся мимо Вас машины (их надо успеть расстрелять, пока они не повернут), ракеты (самые неприятные штуки - по ним трудно попасть, хотя взрываются они с одного попадания), вертолеты (встретятся Вам на верхнем этаже, успеете взорвать их быстро, не то они выпустят по Вам ракеты, с которыми будет трудно воевать).

Теперь о правильном пути к ангару. В принципе, можете поискать его сами, но если у кого из Вас не хватит терпения (а такое очень даже вероятно), то вот Вам правильный маршрут:

- у первой развилки, когда появится надпись "Choose Direction", никуда не поворачивайте, а поезжайте прямо;
  - у второй развилки поверните направо (немного погодя Вы въедете в туннель);
  - у третьей развилки поверните направо (Вы поднимитесь по рампе на второй этаж);
  - у четвертой развилки поверните еще раз направо;
  - у пятой развилки поверните налево;
  - у шестой развилки поверните направо (при этом Вы спуститесь вниз).
- Наслаждайтесь полетом!

## **ЗОНА 5**

### Задание №1: "Вершина" (Atlantic Peak)

Цель: уничтожить генераторы маскирующего щита.

Анализ района: присутствует активность врага.

Индекс опасности: безумно высокий.

Задачи: 1) уничтожить вражеские воздушные корабли; 2) уничтожить радарные системы наведения; 3) уничтожить энергетический источник генератора.

Перестреляйте самолеты противника.

После этого мимо Вас пролетят воздушные корабли, сбрасывающие мины. По кораблям не стреляйте - бесполезно. Уничтожить мины Вы сможете, попав выстрелами в фиолетовые круги.

Приблизившись к генератору, уничтожьте фиолетовые круги на орудийных башнях - это выведет башни из строя.

Потом расстреляйте ярко-зеленые круги - это и есть энергетический источник генератора (этих кругов Вам надо взорвать много; для уровня "Damp" - где-то 12 из 16).

#### Задание №2: "На подходе к руинам" (Ruins Approach)

Цель: проследить Найджа до самого города.

Анализ района: присутствует очень враждебная активность.

Индекс опасности: безумно высокий.

Задачи: 1) уничтожить все враждебные цели; 2) найти способ проникнуть в город.

Просто летите вперед и расстреливайте все, что увидите.

При приближении к воротам расстреляйте 2 бледно-голубых огонька. Ворота открываются.

Влетев вовнутрь постарайтесь успеть расстрелять вращающиеся бледно-голубые огоньки (для уровня "Damp" Вам надо взорвать 13 из 18).

#### Задание №3: "Древние руины" (Ancients Ruins)

Тут Вам надо суметь проехать на поезде 8 развилок и не погибнуть. Это не так просто, как может показаться на первый взгляд. Ваши противники состоят из:

- парней с гранатами (висят на стенах);
- выдвигающихся железных кольев (они будут выдвигаться из стен на разных уровнях от пола);
- парней с огнеметами (они будут поджидать Вас на платформах, мимо которых Вы будете проноситься);
- автоматических пушек (будут укреплены на стенах, потолке или на платформах);
- каких-то машин, которые будут периодически появляться перед Вами и пускать ракеты (эти машины с одного выстрела не уничтожаются);
- мужчин, пытающихся выставить перед Вашим поездом решетки (это те типы, которые держат в руках косо натянутую веревку).

Кроме врагов, Вам надо стрелять по невысоким столбикам-стрелкам, чтобы перевести поезд на другой путь и не угодить в тупик (эти стрелки всегда расположены на небольшом уровне от пола слева или справа).

Выбор пути - за Вами. Я перепробовал много вариантов, и похоже, что направление поворота не имеет значение. Главное - суметь выжить на 8 развилок.

### **ЗОНА 6**

#### Задание №1: "Волярианский линкор" (Volarin Battleship)

Цель: уничтожить волярианский линкор.

Анализ района: присутствует очень враждебная активность.

Индекс опасности: до смешного высокий.

- Задачи: 1) уничтожить волярианские истребители; 2) уничтожить сторожевые зонды; 3) уничтожить линкор, поразив все 4 выхлопные дюзы.

Перестреляйте массу очень вертких истребителей.

При приближении к линкору добавятся еще и очень маленькие сторожевые зонды, которые тоже необходимо уничтожить.

Пролетая над линкором, расстреляйте 4 выхлопные дюзы (они расположены по две с каждой стороны линкора). Имейте в виду, что повторного захода у Вас не будет, так что дюзы необходимо поразить с первого раза. Дюзы - это бледно-голубые огоньки.

#### Задание №2: "Волярианский броненосец" (Volarin Gunship)

Цель: уничтожить волярианский броненосец.

Анализ района: присутствует очень враждебная активность.

Индекс опасности: до кровотечения из носу.

- Задачи: 1) победить волярианские истребители; 2) залететь в броненосец и успеть уничтожить главный реактор до того, как будет взорвана планета Луриан.

Вражеские истребители прут БЕЗ ОСТАНОВКИ! Стреляйте одиночными выстрелами, но не прерывайтесь ни на мгновение.

Если останетесь живы, то, влетев в чрево броненосца, перестреляйте всех врагов, которые будут попадаться Вам на пути, и расстреливайте замки, чтобы открыть двери (замки - маленькие зеленые огоньки).

В конце концов Вам надо будет успеть взорвать 12 бледно-голубых огоньков. Стреляйте быстро и точно!

### **6. СЮЖЕТ ИГРЫ**

Поскольку не все из Вас, мои уважаемые читатели, понимают разговорный английский, а со временем у Вас наверняка появится желание понять, о чем болтают в игре, я решил изложить (вкратце, конечно) сюжет.

Убедительно прошу понимающих английский язык нижеследующий раздел не читать - Вам будет неинтересно.

Итак, все начинается с того, что из тюрьмы особо строгого режима на планете Альфа 16 бежит заключенный. Его зовут Найдж (Najh).

Затем Вы увидите Джона Кола, сидящего в кресле и смотрящего новости по телевизору. Там доктор рассказывает о ходе войны между Федерацией и волярианцами. Кол как раз

успевают дослушать сообщение до конца, когда его приглашают войти в зал заседаний высших военных чинов Федерации.

Начальник этих самых чинов, адмирал Корбет, распекает своих подчиненных за то, что те запаниковали и проговорились прессе.

После появления Кола разговор переключается на другую тему. Корбет сообщает Колу о побеге Найджа. Кол удивится, что Найдж еще жив. Видимо, Найдж раньше успел уже сделать что-то особо гадкое, оставшееся за рамками сюжета. Так или иначе, но Корбет потребует от Кола вернуть Найджа живым, пообещав оплатить счет. В качестве первой зацепки адмирал сообщит Колу, что корабль, на котором увезли Найджа, удалось проследить до планеты Мокрая Страна (Wetlands - планета вся сплошь покрыта океаном, а ее жители по каждому поводу прежде всего хватаются за оружие, так что название вполне подходящее). В помощники Колу выделили лейтенанта Кристиана (Крис) Милс. Кол уже знаком с ней по предыдущим этапам своей карьеры, также оставшимися за рамками данной игры. Кол садится на транспортный корабль и отправляется в Мокрую Страну.

Но, естественно, подобное путешествие не может быть спокойным (иначе зачем вообще давать его в игре). И вот капитан корабля вызывает Кола по внутренней связи и сообщает, что к транспорту приближаются множественные цели.

- Враждебные? - интересуется Кол.

- В этих местах других не бывает, - весело отвечает капитан.

На корабле есть маленькая проблема - экипаж укомплектован из новичков, поэтому капитан корабля предлагает Колу занять место в оружейной башне, если, конечно, репутация Кола соответствует действительности.

"С удовольствием", - отвечает Кол, и начинается перестрелка. По ходу ее к кораблям противника присоединяется крейсер. Капитан транспорта просит Кола уничтожить систему наведения оружия крейсера. Для Кола это не составляет проблем, и вот уже от крейсера остается лишь яркий шар света, быстро растворяющийся в чернильной тьме космоса.

Капитан транспорта просит Кола приготовиться к выброске, т.к. транспорт получил много пробоин и не известно, сколько он еще продержится. После этого подлодку Кола сбрасывают вниз, в безбрежные просторы океана Мокрой Страны.

После удачного приводнения с ним выходит на связь Крис:

- Снова вместе, Кол?

- Я никогда не желал ничего другого, Крис.

- Как ты собираешься взяться за это дело?

- Я начну со станции Омикрон. Там находится парень по имени Квог. Он фактически управляет Мокрой Страной. Если кто и сможет что-нибудь сообщить о нашем парне, то это Квог.

- Судя по твоим словам, этот Квог - очаровашка.

- Отнюдь нет. Конец связи.

Кол пребывает на станции Омикрон и отправляется в бар. У входа его встречает здоровенный детина.

- Я ишу Квога, - вежливо обращается к детине Кол.

- Его здесь нет. Пойди поищи его в другом месте, маленький человечек.

- Ваша честность очаровательна, но я не верю Вам.

- Я с удовольствием убью тебя, человечек, - брызгает слюной детина и хватается Кола за воротник.

- Как раз об этом я и думал, - вздыхает Кол. Затем следует молниеносный хук слева и детина брызгает во все стороны уже кровью. Открывается дверь, и Кол входит в полутемный бар, как и полагается крутому парню, держа детину за шиворот.

Перекинувшись парочкой слов с парнями у стойки бара, Кол идет к транспортеру, который переносит его на нижний этаж. Там Кол снова вынужден будет немного потрепаться с охраной, после чего его наконец-то пропустят к Квогу.

Разговор с Квогом длинный, но интересный. Я не буду пересказывать его дословно, а лишь сообщу главное: по словам Квога, Федеральные силы уже давно покинули Мокрую Страну, но недавно на электростанции был обнаружен труп солдата Федерации. Откуда он там взялся и что делал?

Кол благодарит Квога за наводку. Перед уходом Квог предупредит его, что на планете у него (Кола) много врагов и ему не помешает осторожность.

Как только Кол выйдет из бара на улицу, с ним свяжется Крис и сообщит, что полиция получила приказ задержать его. Кол ответит, что у него нет времени на полицию и он доберется до ангара своей подлодки по туннелям.

- Но ведь это отличное место для засады! - воскликнет Крис.

- Верно, - согласится Кол.

Далее произойдет перестрелка в туннелях. Кол (с Вашей помощью) благополучно оторвется от назойливых полицейских, доберется до своей подлодки и покинет станцию Омикрон.

Крис свяжется с ним и спросит, почему полиция пытается убить его?

- В мокрой Стране, - отвечает Кол, - полиция - это просто еще одно название для наемника. У меня тут много врагов. Я уверен, что один из них заплатил этим парням. Но теперь они будут знать, куда стоит совать свой нос, а куда - нет. А что у тебя есть?

- Мне удалось узнать имя женщины, которая помогла Найджу бежать.

- Дай мне угадать. Она была агентом разведки.

- Откуда ты узнал?

Кол расскажет Крис о том, что ему рассказал Квог.

Крис добавит:

- Самое интересное - эта женщина была агентом высшего уровня допуска. Что она делала на планете-тюрьме?

- Раскопай все, что сможешь, об этой женщине и сообщи мне.

Далее произойдет несколько перестрелок, и в конце концов Кол доберется до электростанции, о которой ему говорил Квог. Там он найдет труп и сообщит об этом Крис:

- В нее стреляли один раз - в затылок. Я думаю, что ее подставили. Тебе удалось узнать что-нибудь еще?

- Только то, что она работала на секретный проект. Но о нем в наших системах нет никакого упоминания.

- Продолжай копать, а я найду центр управления и вахтенный журнал. Он даст некоторую информацию о том, что тут происходило.

Тут Вы услышите гул и вся электростанция заходит ходуном. На вопрос Крис: "Что происходит?" - Кол объяснит, что на электростанцию напали, так как он при подходе уничтожил систему защиты. Крис предложит ему найти центр управления и оттуда защищать электростанцию "вручную".

Кол так и делает, и вскоре от противника останется одно только воспоминание.

Тогда Кол начнет передавать электронный вахтенный журнал станции Крис, чтобы та выяснила, кто был на станции вместе с женщиной-разведчиком Федерации. Во время передачи выяснится, что несколько элементов питания с электростанции были перевезены на другое место. Кол сразу же отправится туда.

Снова череда перестрелок, пока Кол не приблизится к кислородной фабрике. Крис предупредит его, что он никогда не сможет прорваться сквозь мощный сонарный заслон вокруг фабрики. Тогда Кол вылетит вперед маленького робота-зонда, который уничтожит элементы питания, и Кол сможет попасть на фабрику.

Однако на фабрике (после короткого, но очень динамичного мультика) его ждет сюрприз: включится механизм саморазрушения, а солдаты-самоубийцы на фабрике будут всеми силами стараться помешать Колу отключить взрыватели.

У них, естественно, ничего не выйдет. Однако я не смог пройти это задание (машина не потянула), поэтому не знаю, что Кол обнаружит на кислородной фабрике, но что-то он обнаружит - это однозначно.

Далее путь Кола лежит к затонувшему исследовательскому кораблю. Ему, правда, попытаются помешать пираты, но наш герой с ними разделается. На затонувшем корабле он найдет кое-что интересное.

Выяснится и кое-какие дополнительные детали.

- Крис, чем бы ни занимался Найдж, он работал на правительство.

- Почему ты так решил?

- То, на что я сейчас смотрю, - это не исследовательский корабль. Это морской линкор.

- Так вот почему Найджа не казнили - он был своим человеком!

- Крис, соблюдай осторожность. Это дело становится все более и более большим, чем мы раньше думали. Я отправляюсь на X1. Свяжись со мной, когда узнаешь что-нибудь новенькое.

Прибыв на колонию X1, Кол отправится в бар. Туда вскоре явятся двое гавриков с намерением захватить Кола. Но тот - воробей стреляный и ничего бы у них не получилось, если бы не подлец бармен. Ей-богу, если я и проникнусь к кому-то ненавистью за время этой игры, то это бармен. Жалко, что с ним Кол больше не встретится.

Оказавшись в плену, Кол лично познакомился с предметом его розысков - господином Найджем. Кол первым делом набросился на Найджа, но его оттащили. Между Колом и Найджем произошла короткая беседа, но ни о чем серьезном стороны не договорились. Найдж вышел, а его спутник (тоже сволочь) приказал убрать Кола.

Но не на того напали. Кол быстренько разделался с охраной и завладел воздушным мотоциклом. К сожалению, Крис не смогла раздобыть для него карту колонии, так что Колу пришлось выбирать, полагаясь только на свой инстинкт (т. е. на Ваше умение и мои подсказки).

Добравшись до ангара, он снова связался с Крис. Оказывается, во время потасовки с Найджем Кол ухитрился прикрепить к нему маяк (учитесь, как это делает профессионал). Теперь остается только проследить, куда направился Найдж. Но тут появляется проблема: Найдж движется над поверхностью воды. Если Кол вздумает преследовать его на подлодке, ему придется всплыть и он станет легкой мишенью для врагов. Тут нужен кораблик побystроходнее. Но ничего не может быть проще, когда ты стоишь в ангаре.

И вот уже самолет Кола несется над поверхностью воды. Между тем, Крис удалось поставить все точки над "i": оказывается, Найдж работал над новым оружием чудовищной силы для Федерации. Когда проект прикрыли, Найджа засунули в тюрьму, из которой Корбет (тот самый, который и нанял Кола в самом начале) вытащил его при помощи своего агента. Но агента убрали, а Найджа "похитила" другая сторона (воларианцы). Вот поэтому-то и наняли Кола, что он захватил Найджа живым.

Кол поклянется перекинуться парой слов с Корбетом, когда вернется.

Он мог бы еще долго говорить на эту тему, но тут он увидел потрясающее зрелище: надводную земную поверхность в Мокрой Стране! Ее существование скрывал генератор маскирующего поля.

Что ж, больше он ее скрывать не будет. Кол устремляется вперед, и ничто не в состоянии остановить его.

После долгих приключений Кол наконец добирается до Найджа, который во всю вещает на собравшуюся толпу воларианцев в духе Адольфа Гитлера ("Скоро мы всех раздавим - летите вперед, пилоты, я с Вами").

Начинается атака на Федерацию. Колу приходится очередной раз поднапрячься и завладеть космическим истребителем.

Далее все идет так, как и положено: в армии Федерации развал, и между смертью бесчисленных людей от оружия Найджа и их спасением стоит один только Джон Кол.

Найдж, как и полагается неудачнику, будет визжать:

- Вы ничего не сможете изменить, мистер Кол. Скоро Федерация будет уничтожена.

На это Кол ответит просто и достойно:

- Во всяком случае я смогу отучить тебя недооценивать меня.

После парочки трудных сражений Колу удастся взорвать корабль с секретным оружием и мы увидим обьятого ужасом Найджа за секунду до его смерти.

- Как там Корбет? - поинтересуется Кол, когда все будет кончено.

- Он в ярости, потому что ты уничтожил оружие Найджа. Корбет хотел захватить его.

- Знаешь, что мне нравится в Корбете?

- Что? - спросит Крис.

- Ничего.

Далее Вы увидите классический и г.отому полузабытый конец для боевика: по телевизору дикторша будет распинаться о том, как доблестные войска Федерации под мудрым руководством великого полководца Корбета отбили нашествие воларианцев. Тут изображение переместится и Вы увидите Кола в вальяжной позе на диване, а слева в кабинке душа - силуэт какой-то красотки (судя по размеру бюста, это Крис). У Кола лопнет терпение, и он...

А вот что он сделает, Вы узнаете, выиграв эту великолепную игру.

## Оглавление

THE 11TH HOUR: THE SEQUEL TO THE 7TH GUEST .....	3
ALIENS: A COMIC BOOK ADVENTURE .....	10
ALIEN LEGACY .....	20
CAESAR 2 .....	29
CHRONOMASTER .....	39
CIVILIZATION 2 .....	48
CONGO .....	77
THE DIG .....	81
DOMINUS .....	90
DRUG WARS: CRIME PATROL 2 .....	107
FX - FIGHTER .....	110
HEXEN (HERETIC 2) .....	116
JAGGED ALLIANCE .....	124
KNIGHTS OF XENTAR (DRAGON KNIGHT 3) .....	147
THE LION KINGS .....	155
THE ORION CONSPIRACY .....	157
PANZER GENERAL .....	162
REBEL ASSAULT .....	170
REBEL ASSAULT 2: HIDDEN EMPIRE .....	173
SHANNARA .....	178
STONEKEEP .....	184
STRONGHOLD .....	213
THE TERMINATOR: FUTURE SHOCK .....	225
WARRIORS .....	238
WETLANDS .....	246

Компьютерные игры  
Выпуск 11

Формат 60х90/16. Объем 16.0 п.л.  
Тираж 10000 экз. Заказ № 264.

Издательство "БИБЛИОН" 103055 г. Москва, ул. Новолесная 7/2  
ЛР № 064038 от 19.04.95

ISBN № 5-88952-008-3  
Отпечатано в типографии № 6 Комитета РФ по печати,  
109088 Москва, Ж-88, Южнопортовая ул., 24



